
CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
Nº 303
$35.00MX
$3.75USD
ANDROID APP ON Google play
Available on the App Store
303
$35.00MX/$3.75USD
HIDEO KOJIMA
BIOGRAFÍA DE UN GENIO
DANNA GA NANI O ITTEIRU KA WAKARANAI KEN
NO ENTIENDO A MI ESPOSO
AN2A
UN ENIGMÁTICO ILUSTRADOR
ENTREVISTA EXCLUSIVA
facebook
-ナルト-
FIN Y REINICIO
NARUTO



DIRECTORIO

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

JUDITH D.
J.G. HOLGUÍN
ZORRO DE SEDA
NOZOMU RODRÍGUEZ
ALEX B.
CHIBI-CHÍO
IZZAKI
HARU
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
SUNAKO YE-SEUL
DANTE
YANAI GONZÁLEZ
ARTHUR WOLF
GOJI & ANGEL PRINCESS
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

JULIO A. AMADOR SARABIA
KAREN MARTÍNEZ BURGOS
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO

JULIO A. AMADOR SARABIA
ILUSTRACIÓN DE PORTADA

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

EDITORIAL



ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

Nuestra sección biográfica ha tenido gran aceptación por parte de nuestros queridos lectores, mismos que hacen posible dicho espacio con sus sugerencias, las cuales recientemente han estado enfocadas al mundo de los videojuegos, y un nombre ha resonado en la mayoría de sus correos, el de **Hideo Kojima**, creador de una de las sagas más famosas en la industria del entretenimiento digital, ***Metal Gear***. Y como el ***Conexión Manga Team*** está lleno de gamers hechos y derechos (bueno, no tan derechos), dedicamos en este número un espacio para conocer parte de la carrera de este genio, artista y gamer.

CONTENIDO

PORTADA

ANIME

MANGA

REPORTAJES

SECCIÓN BN

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM


CONEXIÓN MANGA OFICIAL


CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 303. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 - 6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS POR CODI/PERNAS Serapio Rendón #87. IMPRESA EN: VAJ Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 02300. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.

BREVES
DE CONEXIÓN MANGA

Por Judith D



ÚLTIMAMENTE EL MEDIO HA ESTADO FLOJO EN CUANTO A NOTICIAS, Y AUNQUE MI ARGUMENTO NO SEA EXCUSA PARA SALTARME EL TRABAJO, DESMORALIZA UN POCO NO TENER ESAS MEGA NOTAS DE MESES ANTERIORES, POR LO QUE LLENARÉ MI SECCIÓN DE ESTE NÚMERO CON PAJITA DE LA BUENA, WIIIIIIIIIII...



EL CLUB DEL AMOR DE CHICOS GUAPOS DE COLEGIO EN DEFENSA DE LA TIERRA

Ok, después de quitarme la melosidad de los labios, les informo que en enero del 2015 se estrenará una nueva serie enfocada al público fujoshi, el título lo dice todo: *El club del amor de chicos guapos de colegio en defensa de la Tierra –Binan Koukou Chikyuu Bouei-bu Love!–*. Un grupo de tiernos (melosos) y guapos chicos colegiales, defenderán nuestro planeta al lado de una pachoncita criatura de color rosa. Si desean conocer un poco más de esta (melosa) tierna historia, pueden ver la repetición del *streaming* transmitido el pasado 2 de octubre por la web Niconico.

DIOMEDEA ANIMARÁ LAS NOVELAS JUUOU MUJIN NO FAFNIR



El estudio de animación Diomedea, otrora partícipe como estudio complementario en series como *A-Channel*, *Amagami SS* y la saga *Kuroshitsuji*, entre otras, será el encargado de llevar a la pantalla chica las novelas *Juuou Mujin no Fafnir*, escritas por **Tsukasa** e ilustradas por **Riko Korie**. La dirección estará a cargo de **Jun Takahashi** (*Amagami SS*, *Jin-Roh*, *Blood+*, *Shijou Saikyou no Deshi Kenichi*) y los diseños serán obra de **Shouko Yasuda**. *Juuou Mujin no Fafnir* se comenzó a publicar en formato de novela ligera en julio del 2013, y actualmente cuenta con cuatro volúmenes y una adaptación al manga que se edita desde el presente año.

MANGA OWARI NO SERAPH, EL NUEVO ANIME DE ESTUDIO WIT



Imaginen un mundo donde un virus muy selectivo mata a todos los adultos del mundo y los niños sobrevivientes se convierten en esclavos de un clan vampírico. Éste, a grandes rasgos, es el plot de *Owari no Seraph*, una serie de mangas publicados desde 2012, que han captado la atención del estudio WIT, quienes se harán cargo de la adaptación televisiva de la obra de **Takaya Kagami**, **Daisuke Furuya** y **Yamato Yamamoto**, creadores de esta obscura trama. A lo largo de la serie conoceremos las penurias de Yuichiro Hyakuya, uno de tantos niños desvalidos que tras la muerte de los adultos quedaron a merced de los vampiros. Yuichiro sueña con algún día ser todo un guerrero que liberará a sus compañeros de sus nuevos amos. Tendremos que esperar y rogar que así sea –a menos que lo contrario sea más divertido–.

LANCE N'MASQUES, DE HIDEAKI KOYASU, LLEGARÁ A TV EN 2015



Tal parece que el adaptar novelas ligeras al anime será la norma para el próximo año, ya que el estudio de animación Gokumi –formado por antiguos miembros del afamado estudio Gonzo–, anunció sus planes para llevar a la TV la adaptación animada de las novelas *N'Masques*, que nos narran el drama de Yotaro Hanafusa, miembro de la última Orden de Caballeros del siglo XXI en su lucha contra Knight Lancer, su peligroso némesis. El estudio Gokumi ha demostrado que tiene la capacidad de traer un producto de calidad, sus participaciones en la producción de series como *The Ambition of Oda Nobuna*, *Another*, *Atelier Escha & Logy*, *Haganai* y *Psycho-Pass* como estudio de apoyo, crean grandes expectativas sobre el trabajo final que veremos en esta producción; sólo el tiempo nos dará la respuesta.

SHOPPING

POR JUDITH D.

EL OTRO DÍA VI UN MEME QUE REALMENTE ME HIZO PENSAR EN LAS COSAS IMPORTANTES DE LA VIDA; DICHO MEME INICIABA CON LA FRASE "NO HAY NADA MÁS HERMOSO QUE EL AMOR", Y FINALIZABA CON "EXCEPTO EL DÍA DE QUINCENA", Y ES QUE SI BIEN DICEN QUE EL DINERO NO ES LA FELICIDAD, LA VERDAD ES QUE ES UN EXCELENTE PLACEBO Y UNA GLORIA DE LOS CIELOS CUANDO LLEGA, CADA QUINCE DÍAS. Y AUNQUE EXISTEN PERSONAS QUE HACEN MAGIA CON ÉL, AL GRADO DE DESAPARECERLO EN EL MISMO SEGUNDO QUE LLEGA –COMO SU SERVIDORA–, AÚN HAY QUIENES LO INVIERTEN DE MANERA MÁS SABIA, ASÍ QUE A GASTAR EN ESTAS SABIAS COMPRAS COMPULSIVAS, WIIIIIIII...

TENIS ESTILO VOLVER AL FUTURO 2

El clásico de clásicos de los 80's y uno de los grandes éxitos de **Steven Spielberg** (y el amigable **Robert Zemeckis**), ha inspirado estos curiosos tenis. Siéntete como Marty McFly y luce un simpático calzado retro futurista iluminado por leds, todo por la módica cantidad de 100 dólares. A la venta con tu distribuidor en línea local.



BATMAN 70'S DE PLAY ARTS KAI

Play Arts Kai, empresa perteneciente a Square Enix, pone a la venta una detallada figura de colección basada en el diseño setentero del hombre murciélago. El acabado áspero y el sombreado han sido diseñados intencionalmente para crear una imagen de dureza y decadencia que ciertamente combina muy bien con la imagen ruda y tosca del Batman setentero. De un tamaño de 28 centímetros, fabricada en PVC y completamente articulada, pueden adquirirla directamente en la página del fabricante por 75 dólares –no incluye gastos de envío–.

TACITA DE CAFÉ NINJA CON TODO Y KATANA

Ésta sí que es toda una frikez, y por tanto es muy divertida. Esta taza de café te hará sentir como todo un ninja de oficina; viene con su práctica cuchara *katana*, que además de defenderte será de gran ayuda al momento de revolver el azúcar o la crema, y por si esto fuera poco, tendrás una capucha que mantendrá la temperatura de tu taza. Eso sí, para no ensuciar la mesa, nada mejor que un portavasos con forma de estrella *shuriken*. A la venta en línea a un costo de entre 20 y 25 dólares, dependiendo del vendedor.



NEURALIZADOR DE MEN IN BLACK

Ok, *Men in Black* ya no está taaaaan de moda, pero eso no es motivo para dejar de presentarles esta hermosa réplica de uno de los icónicos neuralizadores que tanto furor causaron en su momento. Fabricado en metal, este artilugio es una réplica exacta en cada detalle; tanto los efectos de luz y sonido como la ubicación de los botones, emulan al artefacto original usado por **Will Smith** y **Tommy Lee Jones** en la saga de ciencia ficción. Así que, si desean sentirse unos auténticos hombres de negro (o mujeres de negro, digo) y les sobran 400 dólares, entonces ésta es su elección. A la venta en la página oficial de Entertainment Earth.

VENOM SNAKE DE PLAY ARTS KAI

Aún no tenemos la fortuna de tener *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* en nuestras consolas de nueva generación (¿o de vieja?, qué más da), pero eso no impide a Square Enix y su rama Play Arts Kai, poner en preventa una hermosa figura de Big Boss en su futura aparición como Venom Snake. Completamente articulada, cuenta con diversas partes intercambiables y complementos, como el iDROID, dispositivo que vimos por primera vez en el título *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*. Al ser una franquicia tan apreciada, todos y cada uno de sus detalles han sido fabricados minuciosamente; el acabado, las texturas y el diseño nos ponen ante un producto de la mejor calidad. Este tesoro tiene un costo de 8,330 yenes en preventa, y su fecha de salida fue el 19 de diciembre.









EL 28 DE SEPTIEMBRE SE ESTRENÓ EL ANIME *TRIBE COOL CREW*, QUE EN COLABORACIÓN CON LA DISCOGRÁFICA AVEX, ES EL PRIMER ANIME ENFOCADO ÚNICAMENTE EN EL BAILE. MUCHOS CATALOGARON SU DISEÑO DE PERSONAJES COMO PUERIL Y ALGUNOS SE DECEPCIONARON POR SUS COREOGRAFÍAS SOSAS.

TRIBE COOL CREW

BAILE ARMONIOSO

POR CHIBI-CHÍO

UN ÍDOLO NOS UNE

La trama nos habla de Haneru, un chico poseído por la alegría, al que le encanta moverse. Le fascina bailar, por lo que siempre va apurado brinque y brinque a un lugar secreto donde practica sus pasos.

Cierto día su rutina cambia, Haneru es fanático del bailarín Jey El, por lo que desde hace meses él y su amigo Koji han estado tratando de ganar un concurso que consistía en juntar etiquetas. Con éstas se debían llenar planillas, después mandarlas y esperar a ser los elegidos para asistir a una presentación de Jey El; afortunadamente lo lograron.

Además, conoce a Ritmo por medio de videos. Haneru ve a una chica alta y delgada que monta coreografías inspiradas en Jey, lo que lo inspira a seguir bailoteando; lo que no sabe es que esta chica siempre lo ha observado. Pero ¿cómo? Pues hay una chica llamada Kanon que suele ir al mismo lugar que Haneru, ella puede verlo a través de unos espejos-ventanas-transparentes (él no puede notarla) y ve las representaciones dancísticas que se echa.

ERA INEVITABLE CONOCERNOS

Un día, como es su costumbre, van a practicar pero esta vez el chico quiere aprenderse la coreografía de Ritmo; Kanon lo observa y le entran unas enormes ganas de bailar y, sin darse cuenta, ambos bailan al ritmo de la música. En pleno baile el chico ve, a través del espejo, a Ritmo bailando... Ella sale corriendo y Haneru logra alcanzarla y le pregunta si bailaba con él y contesta que sí, le confiesa que lo veía bailar día tras día.













FICHA TÉCNICA



GÉNERO: música, comedia
CREADOR ORIGINAL: Hajime Yatate
DIRECTOR: Masayama Fujimori
GUION: Atsuhiro Tomioka
DISEÑO DE PERSONAJES: Yoshiaki Yanagida
COREOGRAFÍAS: Yuuki Tanno
ESTUDIO: Sunrise

SEIYUUS:

HANERU TOBITATSU: Shizuka Ishigami
KANON OTOSAKI: Yuri Yamaoka
KUMONOSUKE SAKAGAMI: Toru Sakurai
MIZUKI MASHIRO: Yuko Hara
YUZURU TENPOUIN: Souma Saito
MASTER T: Hiromichi Tezuka

EN EL DUELO LOS PARTICIPANTES COMPITEN TURNÁNDOSE PARA BAILAR UN ESTILO LIBRE, LA AUDIENCIA SERÁ QUIEN JUZGUE LA HABILIDAD PARA INTERPRETAR LA MÚSICA Y EL SEGUIMIENTO DEL RITMO SERÁ EL FACTOR DECISIVO.





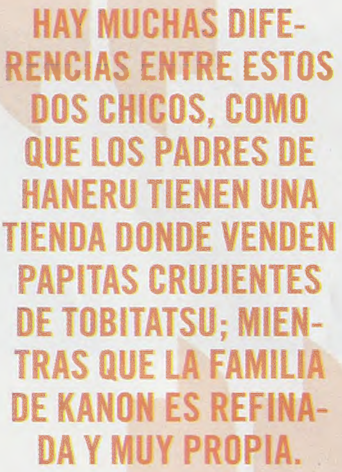


BAILA CONMIGO

Haneru, bien alegre, se emociona al saber que la chica es fanática de Jey y le pide que practiquen juntos sus rutinas de baile; no sólo eso, sino que se le ocurre formar un grupo de baile, ya que cuando vio el video de Ritmo, sus movimientos llegaron a su "lugar especial", al corazón... Kanon no le contesta y se echa a correr.

En ese instante, un hombre vestido de *kappa* aparece ante Haneru, se hace llamar Master T e interroga al chiquitín. ¿Por qué quiere bailar con ella? Sin más, le contesta que cuando el espejo se volvió transparente sintió como si estuviera viendo bailar a Jey.

Pasaron los días y Haneru no tenía noticias de Kanon, por lo que decidió pedirle ayuda al señor Wakui –quien les presta el lugar para bailar–, quien le proporciona las llaves de la habitación donde la chica solía bailar. Pero ella se encuentra en un dilema ya que ama bailar –siente la música y no puede dejar de moverse– pero no piensa regresar.



HAY MUCHAS DIFERENCIAS ENTRE ESTOS DOS CHICOS, COMO QUE LOS PADRES DE HANERU TIENEN UNA TIENDA DONDE VENDEN PAPITAS CRUJIENTES DE TOBITATSU; MIENTRAS QUE LA FAMILIA DE KANON ES REFINADA Y MUY PROPIA.

UNA CASUALIDAD PREDECIBLE

Pasaron los días, Haneru esperaba e incluso pensó en qué nombre llevaría el dúo y nada de nada; Kanon nunca apareció. El chico se sintió frustrado ya que ella, desde hace mucho tiempo, lo había visto bailar y él sólo la había visto en videos.

Entonces, ¿qué fue de ella? Kanon llevaba su vida tan normal como cualquier otra, hasta que Master T se le apareció, le dio un cartel de Green Square y desapareció; por otro lado, Haneru y Koji ven ese mismo anuncio en una revista. Green Square es un evento considerado la meca del baile urbano; Haneru decide asistir con la esperanza de toparse con Ritmo.

Y así fue, ambos fueron y se reencontraron; Haneru –bien quitado de la pena– le dice que estuvo esperándola y que hasta se le ocurrió un nombre para el dúo: "*Cool dash rising brilliant dragon crew*". Kanon quedó impactada y más al escuchar mucho barullo.






DUELO DE COORDINACIÓN

Los dos jovencitos deciden ir a ver qué pasa, en el escenario había tres personas que cautivaban al público con sus movimientos, eran Tribal Soul: el líder Kumo, la bailarina Mizuki y el caballero Yuzuru. Al finalizar su presentación invitaron al público a la batalla de bailes, preguntaron si había alguien que quisiera desafiarlos y el líder Kumo le echó una miradita a Haneru.

En el duelo los participantes compiten turnándose para bailar un estilo libre, la audiencia será quien juzgue la habilidad para interpretar la música y el seguimiento del ritmo será el factor decisivo. Haneru le pide a Kanon que sea su pareja, ambos suben al escenario y comienza lo bueno.

Cada integrante del grupo Tribal Soul domina su propio estilo: Kumo es el breaking, Mizuki es el jazz y Yuzuro del Fred Astaire al charleston, del hip hop al rock, es una máquina capaz de bailar de todo. Mientras que Kanon y Haneru son sólo aficionados, no han ido a una escuela de baile y nadie los ha visto bailar en vivo.

Algo curioso es que el señor extraño, Master T, los observaba a lo lejos. ¿Qué es lo que pretende?

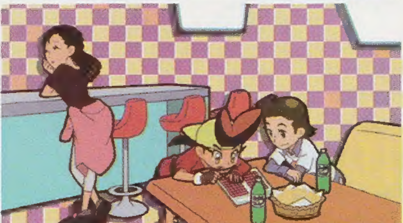
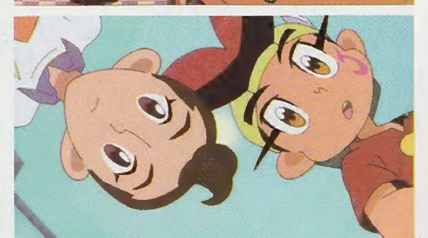
A pesar de que la rutina de Haneru y Kanon fue buena, al final ganaron Kumo y Mizuki porque se sincronizaron con la música; el chico se emociona y promete que peleará de nuevo con ellos, esta vez en el evento de batallas de bailes que se realiza en la zona cada año. Kanon también estará ahí y la próxima vez serán uno con la música.

UN DÚO DISÍMIL

Haneru es un niño muy activo mientras que Kanon se ve muy tranquila y callada; Kanon es una larguirucha y Haneru es de estatura pequeña; Kanon es más inteligente y el chico pues no tanto. Al ser tan diferentes, ¿podrán no sólo sincronizarse con la música sino entre ellos mismos?







MAJIMOJI RURUMO

LA BRUJA Y EL PERVERTIDO

Por Izzaki

ESTA SERIE, QUE SE ESTRENÓ EN JULIO DE 2014, ESTÁ BASADA EN EL MANGA DE **WATARU WATANABE** (MISMO AUTOR DE *YOWAMUSHI PEDAL*). CON UN RITMO RÁPIDO, LINDAS CHICAS Y TONELADAS DE COMEDIA Y FANSERVICE, *MAJIMOJI RURUMO* PROMETE MUCHO. ¡VAMOS A CONOCERLA!

MI VIDA POR UNA PANTALETA

Un día, mientras camina por la calle, Shibaki se encuentra con una pequeña chica vestida de bruja. Él se ríe a carcajadas, y ante esto, la chica hace levitar un coche para mostrarle que habla en serio. Entonces la chica, que se presenta como Rurumo, procede a cobrarle; le ha concedido su deseo, ahora Shibaki debe pagar con su vida.

Pero remontémonos un poco a cómo Shibaki llegó a este punto sin retorno en su vida. Conocido desde primaria por ser un pervertido, nuestro pobre protagonista no ha tenido una cita nunca, ya no digamos una novia, por lo que junto con sus amigos recurre a un libro de magia oscura para cumplir su deseo, pero dejándose llevar por la presión del grupo, el muy torpe termina pidiendo una pantaleta.

Shibaki se debate entre sentirse triste porque va a morir por ropa interior o alegrarse porque tiene en sus manos las *pantys* de Rurumo, que ahora va sin nada abajo.

CONFESIONES

Diciéndole que quiere ver su ciudad natal como último deseo, Shibaki hace que Rurumo pase por toda clase de situaciones en las que él podría ver bajo su vestido, pero la mala suerte le impide echar ese anhelado vistazo. El chico imagina que ser una bruja debe ser genial pues tienes magia y puedes hacer lo que quieras, pero Rurumo lo desmiente contándole que hay reglas y que de hecho ella pasó 60 años en prisión por romperlas.



Se supone que una bruja no debe darle nunca una prenda a un humano, eso le valdría 130 años de prisión, así que pronto el Guardián vendrá a llevarse a Rurumo y encerrarla de nuevo. La pantaleta le salió cara a ella también, y Shibaki decide regresársela para que no la castiguen. Esto evita que Rurumo sea encerrada nuevamente en una pequeña caja y Shibaki ya no tiene que morir, al menos por ahora.

BOLETOS MÁGICOS

La vida de un pervertido no es fácil: las chicas se alejan de ti, te golpean, tu reputación está por los suelos; en fin, todo esto es el pan de cada día para Shibaki en la escuela. Al terminar las clases se reúne con sus amigos del Club (no oficial) de Investigación de lo Oculto, que más bien son una bola de pervertidos. El presidente del Club roba el sostén de la chica más dotada de la escuela y le pone como tarea a Shibaki devolverlo.

El chico sabe que es una misión suicida, entonces piensa en lo útil que sería que Rurumo y su magia estuvieran ahí. Justo entonces Rurumo cae del cielo dejando un gran cráter y le explica que los boletos que le llegaron por correo son mágicos y con ellos podrá usar a su antojo la magia de la chica, aunque el costo será, una vez más, su vida. Shibaki pide hacerse invisible y así logra devolver el sostén y de paso ver a su dueña sin él.



"SHIBAKI SE DEBATE ENTRE SENTIRSE TRISTE PORQUE VA A MORIR POR ROPA INTERIOR O ALEGRARSE PORQUE TIENE EN SUS MANOS LAS PANTYS DE RURUMO, QUE AHORA VA SIN NADA ABAJO."

QUE NO SE ENTERE MAMÁ

Como Rurumo es sólo una aprendiz de bruja no puede volver a su casa en el inframundo, así que está acampando en un parque junto con Chiro, su gato. Cuando Shibaki se entera de eso y de que los pervertidos de sus amigos quieren espiarla, decide llevar a Rurumo a vivir a su casa.

El problema es que si su mamá se entera lo asesinará, y ella tiene una especie de sexto sentido que la hace sospechar y lanza miradas escalofriantes ante cada acción extraña de Shibaki, quien se las arregla a duras penas para ocultar a la chica en su cuarto.

Shibaki no lo había pensado, pero ¡ha estado viviendo con una chica! Se siente realizado, pero entonces su mamá lo cacha. Ni modo, tiene que usar un boleto mágico para que su mamá acepte a Rurumo, aunque ahora todos creen que es su hermana menor.

LA FALSA BRUJA

Para ganar algo de dinero (y como condena, dice ella) Rurumo entra a trabajar a la cafetería de la escuela de Shibaki, lo que por supuesto, causa problemas. La bruja es muy torpe para todo lo que no sea hacer magia y se la vive rompiendo platos y tirando la comida.

Un día lo inesperado pasa: una chica quiere unirse al Club de Investigación de lo Oculto. Se llama Tanako Kujirai y su condición para entrar es que la dejen vestirse de bruja y hacer "magia", que no son sino trucos baratos, pero los chicos no le dicen nada con tal de que se quede.

La cosa se complica cuando Rurumo la ve y le dice que lo que hace no es magia. Ofendida, Tanako la reta a un duelo de magia donde Rurumo no usa sus poderes y Tanako gana. La chica hace todo esto por llamar la atención de su *senpai*, del que está enamorada. Incluso se sube peligrosamente al barandal y cuando cae Shibaki tiene que usar sus poderes para salvarla. La chica corre agradecida a los brazos de su senpai, que no es Shibaki como todos pensaban, sino el presidente del Club de lo Oculto. Shibaki se queda de piedra, ¿será que su destino es quedarse con Rurumo?

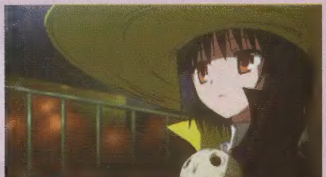






















MAGIA Y DESESPERACIÓN

Estas son las dos constantes dentro de *Majimoji Rurumo*, una explosiva comedia romántica que tiene todo para convertirse en una de las favoritas de la temporada. Sus carismáticos personajes, situaciones absurdas e inesperados momentos de drama y ternura te volverán fan desde el primer capítulo. *¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!*





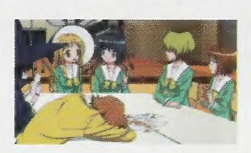


FICHA TÉCNICA

ANIME: shonen
GÉNERO: sobrenatural, romance, comedia, escolar
IDEA ORIGINAL: Wataru Watanabe
DIRECTOR: Chikara Sakurai
DISEÑO DE PERSONAJES: Kazunori Iwakura
MÚSICA: Satoshi Motoyama
estudio: J.C.Staff
EPISODIOS: 12

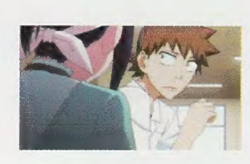
SEIYUUS:

KOUTA SHIBAKI: Makoto Takahashi
RURUMO: Suzuko Mimori
TANAKO KUJIRAI: Yurika Endo
CHIRO: Misato Fukuen











MOMO KYUN SWORD

LA CHICA DE LOS MELOCOTONES

Por [illegible]

EL ORIGEN DE ESTA HISTORIA ESTÁ EN UNA NOVELA LIGERA QUE EMPEZÓ A SERIALIZARSE GRATUITAMENTE POR INTERNET DESDE EL 2012. LA PARTICULARIDAD QUE TIENE ES QUE DIFERENTES ILUSTRADORES, QUE SE FUERON ROTANDO CADA MES, SON QUIENES SE ENCARGARON DE ILUSTRAR ESTA NOVELA.

CON MUCHA COMEDIA, ACCIÓN Y FAN-SERVICE, *MOMO KYUN SWORD* PRONTO TUVO UNA SEGUNDA TEMPORADA, UN MANGA 4-KOMA Y AHORA EN 2014 LA VERSIÓN ANIMADA. ¡VAYAMOS A CONOCER ESTA SERIE QUE MEZCLA LO CLÁSICO Y LO MODERNO!

LA VIDA TRANQUILA DE MOMOKO

Esta es la divertida y alocada adaptación de la leyenda clásica japonesa de Momotaro, el chico que nació de un durazno gigante. En esta ocasión se trata de una chica, quien, al salir de un durazno o melocotón, alegra la vida de dos ancianos solitarios. A partir de entonces ella vive en las montañas junto a Inugami, Sarugami y Kijigami, sus compañeros animales con los que habla y entrena día a día hasta convertirse en la espadachina fuerte y ágil que es, aunque eso no le quita que siga siendo despistada.

Un día, tras entrenar y pasar a dar gracias al templo, Momoko se entera de algo terrible: hay demonios atacando pueblos por todo Japón y pronto llegarán al suyo también. La paz ha terminado, y aunque la chica nunca ha estado en un combate real sabe que deberá usar sus habilidades con la espada para proteger a sus abuelos.

METIENDO LA PATA EN LA PRIMERA PELEA

Mientras tanto, un aldeano llega a casa de los abuelos de Momoko para advertirles de un grupo de gente vestida de manera extraña que viene hacia el pueblo. Sin perder ni un segundo, Momoko se dispone a pelear, seguida de sus amigos animales.

Al llegar al lugar se encuentra un grupo de chicas vestidas de manera extraña, y Momoko pensando que son los demonios quiere iniciar una pelea, pero las chicas, que no son sino el Escuadrón del Cielo, se ríen de ella y no la bajan de tonta.

Olvidando este extraño primer encuentro, junto con Momoko, el Escuadrón del Cielo derrota rápidamente a los demonios, para después explicar que los demonios están en la Tierra porque buscan los fragmentos sagrados de Michimi no Momo, un durazno con un enorme poder que está escondido en partes por todo Japón, y para detenerlos, ellas, Suika, Maron, Ringo y Karín, han sido enviadas a luchar.

LA MISIÓN

Los demonios se recuperan rápido y encuentran el fragmento de Michimi no Momo, destruyendo de paso el lugar. Las cosas no se pueden quedar así, y Momoko hace unión espiritual con Inugai, obteniendo sus poderes y estando así al nivel para pelear con los demonios.

Después de una gran pelea, los demonios huyen jurando vengarse, y Momoko, quien pierde la concentración, rompe su unión con Inugami y termina con la ropa hecha hilachos.

A pesar de que aún le falta experiencia lo hizo bien, por lo que Sumeragi Tennyo-sama, la doncella celestial, le pide que busque, junto a sus compañeros animales, los fragmentos del durazno sagrado por todo Japón.

LA RIVAL DE LOS BOLLOS

Una vez sabiendo dónde está el siguiente fragmento de durazno, Momoko y los demás se ponen en camino. Ya en la ciudad, Momoko está deslumbrada por todas las cosas nuevas que, estando en un pueblo tan pequeño, no había podido ver y que gracias a la aparición de los oni (demonios) ahora puede disfrutar.

La chica va en busca de un dango, pero justo entonces otra chica encapuchada ordena lo mismo. Sólo hay un dango para dos chicas hambrientas, y no dispuestas a compartir, se enfrentan en una pelea de comida. La que coma más bollos se queda con el dango. Lo que Momoko no sabe es que la chica a la que se enfrenta en tan apetitoso reto es Onihime, la hija del Rey Demonio, que ha escapado a escondidas para conocer el mundo humano.

MOMO KYUN SWORD TIENE MUCHOS ELEMENTOS QUE YA HEMOS VISTO EN EL ANIME UNA Y OTRA VEZ, COMO EMBARCARSE EN UNA IMPORTANTE BÚSQUEDA CON UN GRUPO DE GUERREROS, UNA PELEA POR CAPÍTULO, TRANSFORMACIONES ACOMPAÑADAS DE MÚSICA; EN FIN. A PESAR DE ESTO ES UNA SERIE MUY DIVERTIDA, DONDE LA COMEDIA Y LAS CHICAS CON GRAN "PERSONALIDAD" OCUPAN UN PAPEL ESTELAR.



ILUSIONES

Cuando los bollos se acaban y las chicas quedan gordas, los oni aparecen y una vez más hay que pelear. Genki, el demonio con el que ahora se enfrentan, usa el poder de las ilusiones para distraer a Momoko y el Escuadrón del Cielo, y sólo gracias a los bollos divinos de Sumeragi-sama (que por cierto saben horribles), Momoko y Sarugami logran tener el corazón en sintonía para poder fusionarse.

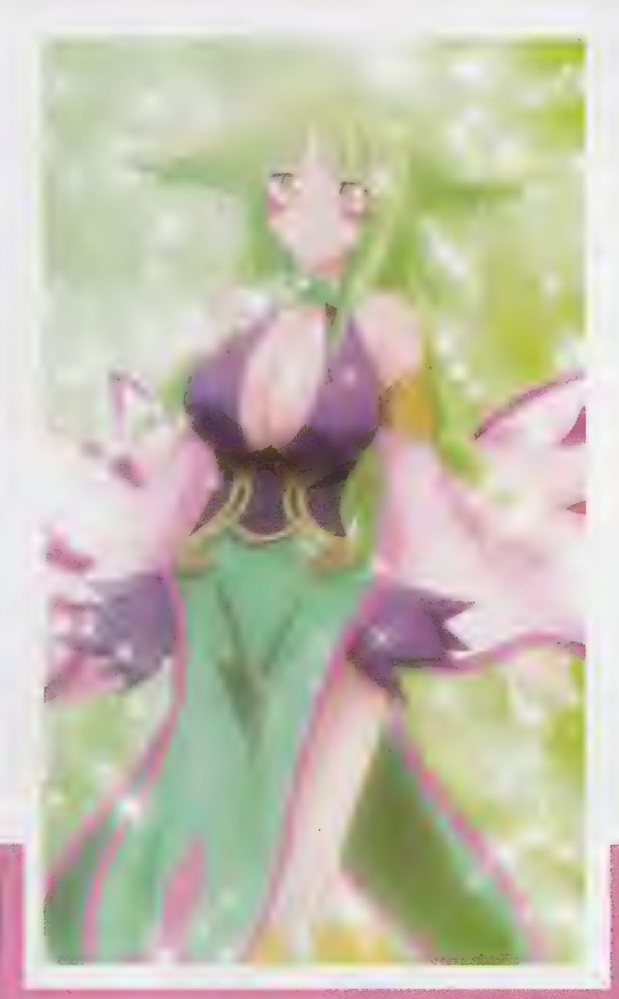
Con su nueva y poderosa apariencia (pelo rubio y garras tipo Wolverine incluidas) Momoko se enfrenta a su rival de gula Onihime, quien regresa a su casa derrotada mientras que Momoko salva el día una vez más, recuperando el fragmento sagrado.

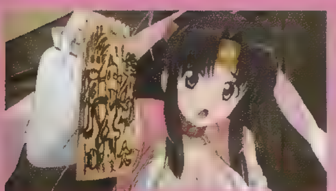
ENTRETENIDA

Aunque la serie tiene ecchi, no es en cantidades exageradas y se centra más en las peleas y la comedia.

Para pasar un buen rato, echarse un taco de ojo y reír como con los animes de antes, ésta es una buena opción.

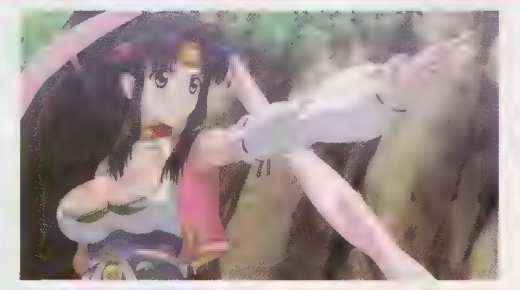
¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe a todos!

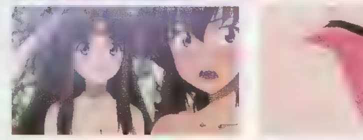














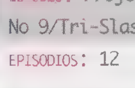







FICHA TÉCNICA

ANIME: shonen
GENERO: sobrenatural, ecchi, peleas, aventura
IDEA ORIGINAL: Kibidango Project
DIRECTOR: Shinsuke Yanagi
DISEÑO DE PERSONAJES: Hiroshi Tomioka
MÚSICA: Yasunori Iwasaki
ESTUDIO: Project No 9/Tri-Slash
EPISODIOS: 12



SEIYUUS:

MOMOKO: Ayana cTaketatsu
INUGAMI: Wataru Hatano
SARUGAMI: Showtaro Morikubo
ONIHIME: Minami Tsuda
MARON: Rumi Ookubo
RINGO: Shiori Mikami
SUIKA: Suzuko Mimori
KARIN: Yuka Otsubo

SHONEN HOLLYWOOD

¡QUE EMPIECE EL SHOW! - HOLLY STAGE FOR 49

Por Zorro de Seda

NOS ENCONTRAMOS CON ALGO MUY INTERESANTE RELACIONADO CON LA MÚSICA, LOS SUEÑOS Y LAS *BOYBANDS*, ASÍ ES, HABLO DE *SHONEN HOLLYWOOD*. PARA TODOS LOS AMANTES DEL SHONEN, ESTE ANIME LOS CAUTIVARÁ DESDE EL PRIMER CAPÍTULO.

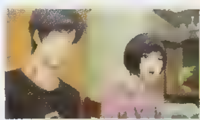
VAMOS A VER, ¿DE QUÉ TRATA? ES LA HISTORIA DE CINCO CHICOS QUE TIENEN EL SUENO DE LLEGAR A SER IDOLS, LLENAR TODOS LOS ESCENARIOS, TENER MILES DE MILLONES DE FANS Y SER MUCHO MUY FAMOSOS, PERO PARA ESO TENDRÁN QUE LUCHAR Y TRABAJAR ARDUAMENTE.

ES UNA ESPECIE DE SECUELA DE LA NOVELA HOMÓNIMA, PUES EL ANIME SE SITÚA 15 AÑOS DESPUÉS.

LA HISTORIA

La historia, ahí más o menos, trata de cinco chavillos de entre 14 y 18 años que fueron descubiertos, en diferentes circunstancias, por el excéntrico dueño de un teatro en Tokio. Su objetivo es crear una *boyband* donde los chicos canten y bailen, así como los **Backstreet Boys**, con la finalidad de poder reabrir su teatro y dejar atrás la antigua banda que alguna vez dirigió.







Todos estos chamacos tienen diferentes personalidades y tendrán que trabajar muy duro para conseguir sus sueños: los pondrán a barrer, trapear todo el teatro y aprenderse frases vergonzosas y cursis, pero ¿quiénes son estos chamacos? Bueno, empecemos por nuestro protagonista:

Kakeru Kazama. Un chico de 17 años al que le gusta la vida tranquila, simple y fácil; fue reclutado mientras trabajaba en un establecimiento de comida rápida y le entusiasma muchísimo la idea de ser un idol. A través de él conoceremos la historia.

Kira Saeki. Es el más joven de todos. Él ya trae experiencia, pues fue actor infantil, así que ya se sabe los trucos del medio. Es ruidoso, dulce y extrovertido, es al que más se le da ser un idol.

Ikuma Araki. Él es el más grande del grupo y el líder. Al ser el más viejo, es un tipo maduro y tiene la enorme responsabilidad de mantener unido al grupo. Es reservado, pero muy interesante.

Shun Maiyama. Es el típico *buller* del grupo. Le encanta molestar a los demás, pero cuando se la regresan suele enojarse o ponerse triste, ya saben "se lleva y no se aguanta. Es medio flojo y no parece matarle de pasión la idea de ser un idol.

Daiki Tomii. Es un chico muy enérgico, siempre se esfuerza por salir adelante, es bastante extrovertido, muy entusiasta, es el que siempre hecha porras y su meta principal es convertirse en el mejor idol que haya existido jamás. Es ultra fan de la anterior boyband que trabajó en el teatro y se la pasa bailando sus coreografías, cual *belieber*.

Tsuyoto Hiiragi. Es el mánager y dueño del teatro. Es un hombre metafórico y muy raro. Tiene una enorme pasión por el proyecto de la boyband y siempre alienta a los chavos para seguir adelante.

Kyouichi Teshigahara. Es el asistente de Tsuyoto y el entrenador de los chicos. Siempre los está animando y "arreando" para que hagan todas sus tareas.











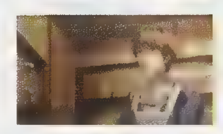














FICHA TÉCNICA

Toshimasa Kuroyanagi

Ikuyo Hashiguchi

comedia, música, idol

Kei Tsuchiya

Tetsuji Hayashi

Daisuke Hiraki

ZEXCS, Funimation

ZEXCS

AT-X, Tokyo MX, TVS, CTC, tvk, KBS, SUN, TVA, BS11

13

SEIYUUS:

Daiki Yamashita

Kensho Ono

Ryota Ohsaka

Shouta Aoi

Tetsuya Kakihara

Daisuke Kishio

Daisuke Namikawa

Masashi Nitta



DANNA GA NANI O ITTEIRU KA WAKARANAI KEN

NO ENTIENDO A MI ESPOSO

Por Chibi-Chío

[illegible] GAKA **COOL KYOSHINSHA** [illegible] WEBMANGA EN LAS EDICIO[illegible]

[illegible]

UN MATRIMONIO ¿FELIZ?

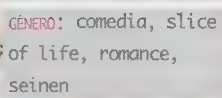
Es el día más esperado de toda pareja, en este caso de Kaoru y Hajime. Ha llegado el momento de enlazar sus vidas con el matrimonio... pero... Hajime no cree que pueda hacer feliz a su prometida; sin embargo, Kaoru se siente plena, ya que cumplió el sueño de toda mujer —según ella—, ponerse un vestido blanco y casarse con la persona que ama. Kaoru le promete a Hajime que hará lo posible para que sean un matrimonio feliz. . . Y cierran el juramento con un beso.

UNA LUNA DE MIEL ¿SIN IGUAL?

Después de la ceremonia nupcial deciden celebrar en la playa, pero Kaoru no quiere quemarse y Hajime no quiere perder la oportunidad de verla en biquini. Entonces van a la habitación del hotel y pues pasó lo que tenía que pasar. Al terminar la luna de miel, Kaoru se pone feliz porque a pesar de que no fue nada especial, su amado se veía contento.







FICHA TÉCNICA

GÉNERO: comedia, slice of life, romance, seinen
CREADOR ORIGINAL: Cool Kyoshinsha
DIRECTOR: Shinpei Nagai
GUION: Shinpei Nagai
DISEÑO DE PERSONAJES: Ryuichi Baba
ESTUDIO: SEVEN
COMPOSICION MUSICAL: G-angle
EPISODIOS: 13

SEIYUUS:

KAORU: Yukari Tamura
HAJIME: Kenichi Suzumura
RINO JUSE: Rie Kugimiya, G-angle
NOZOMU JUSE: Toshifumi Sakai
TANAKA-SAN: Ryoko Shintani
YAMADA: Daisuke Tonosaki
MAYOTAMA: Sayaka Horino
MIKI-SAN: Kaori Shimizu





UNA PAREJA ¿PERFECTA?

Pasaron los días y de ser peliazul, Kaoru pasó a ser rubia. Esta chica es responsable y trabajadora, tiene 25 años y es mayor que su esposo por dos años. Mientras que Hajime... es un otaku, si no ve anime siente que muere, tiene un blog que le reditúa algo de dinero, donde hace críticas y reseñas de anime, manga, novelas visuales, videojuegos, etc., etc.

Kaoru simplemente no lo entiende, no porque no se esfuerce en entender a su esposo, lo que pasa es que éste usa jergas propias de los otakus que ella desconoce. Para colmo, el dinero que Hajime gana con su blog es su único ingreso, no le gustan los trabajos "reales", es más, odia trabajar; a ella le preocupa porque ¿de qué vivirán? Es un poco difícil ahorrar para el futuro si vives con lo justo.

En fin, siempre la hace enojar porque se la pasa viendo anime, ademas de mencionar a cada momento que las chicas de anime son sus otras esposas. Deja sus "cosas" en la sala, como revistas de mujeres candentes (ella no lo soporta porque es vergonzoso ver eso)... Aunque a veces lo soborna, porque a su hombre le encantan las bubis grandes y bien formadas, además del factor moe, algo que ella posee y bien que sabe manejar.

A pesar de que siempre está de flojo, Kaoru lo convence haciendo caritas tiernas y cada vez que salen a ver alguna película... Hajime aprovecha para hacer reseñas y primeras impresiones en su blog (cuando termina de ver un anime, película o leer manga, analiza todo, mientras que para Kaoru es algo superficial).

UN HERMANO ¿AGRADABLE?

Como en cada familia, y después de casarse, las visitas no se hacen esperar. En este caso, el hermano menor de Hajime va de visita; ese hermano parece niña ya que tiene cabello largo y no viste como hombre, es más, Kaoru siempre creyó que era una niña.

HAJIME NO CREE QUE PUEDA HACER FELIZ A SU PROMETIDA, SIN EMBARGO KAORU SE SIENTE PLENA, YA QUE CUMPLIÓ EL SUEÑO DE TODA MUJER –SEGÚN ELLA–, PONERSE UN VESTIDO BLANCO Y CASARSE CON LA PERSONA QUE AMA. KAORU LE PROMETE A HAJIME QUE HARÁ LO POSIBLE PARA QUE SEAN UN MATRIMONIO FELIZ... Y CIERRAN EL JURAMENTO CON UN BESO.

Pero la razón de su visita no es para ver qué tal marchan las cosas, sino que sus padres lo corrieron. Le dijeron que ya no podía dibujar manga (obseno) en la casa –así es, los hermanos son otakus... Bienvenidos al club–. Cuando Kaoru le pregunta qué es lo que dibuja, el esposo se sorprende, y no era por nada ya que el chamaquito dice que es un manga autopublicado en el cual Hajime y él son pareja.

Después de platicar, Hajime le enseña la habitación donde podrá trabajar libremente y le dice que Kaoru es "una civil". En ese momento el chico cambia su actitud, deja de ser enérgico y ya no habla como otaku.

Pasaron las horas y la noche llegó, Hajime le dice a su hermano que ya es noche, que ya se vaya. Kaoru sugiere que pase ahí la noche, entonces el niñito ordena que calienten el agua para bañarse, se baja los pantalones y dice, sugestivamente, que ha pasado mucho desde que estuvo en el baño con su hermano y quiere ver su... Lamentablemente al pobre lo corren y se va a su casita.

VISITAS ¿CASUALES?

En otra ocasión, las amigas de Kaoru van a su hogar porque quieren conocer al esposo de su amiga; quieren ver lo genial que es ya que ella nunca pensó casarse y Hajime la conquistó.

El maridito las recibe con una máscara de caballo, Kaoru lo golpea y les dice a sus amigas que su hombre es un otaku. Ellas también están casadas, pero también tienen relaciones "diferentes".

Cuando por fin se quitó la máscara, como es típico de las amigas, comenzaron a interrogarlo con preguntas como: ¿qué te gustó de Kaoru? Cualquiera pensaría que él contestaría algo inapropiado, pero las sorprende con la frase: "cuando me di cuenta que me gustaba, me encantaba todo de ella, era mi ángel". Sin duda, el amor hace milagros...

Y así son las chibi-aventuras de este matrimonio. Chécate todos los capítulos, que sin duda te sacarán una sonrisota. Cada uno de los personajes tiene su ángel y verás cómo sobreviven esa batalla llamada matrimonio.



[illegible]

AO HARU RIDE

EN BUSCA DE LA FELICIDAD DESDE CERO

Por Nozomu Rodríguez

UNA SERIE ESPECIAL

"Y, ¿qué tiene de especial esta serie?", te preguntarás. Bueno, tal vez te sorprendas pero, lo que vuelve tan única esta historia es, precisamente, la sencillez de su argumento.

La trama sigue a Futaba Yoshioka, una estudiante de primer año de preparatoria quien tiene un solo objetivo en la vida: deshacerse de su imagen de chica buena y tierna, ya que, según ella, ésa era la razón por la que sus compañeras de secundaria la odiaban y sus compañeros se abalanzaban sobre ella como abejas sobre miel.

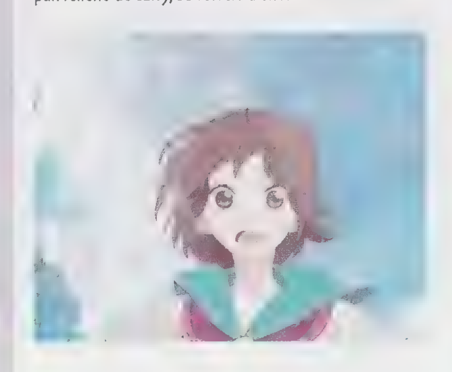
La idea de nuestra amiga es comenzar una nueva vida desde cero, una vida en la que las chicas no la rechacen y los chicos no la acosen. Su idea no resulta tan descabellada como podría pensarse, puesto que, durante sus días en la secundaria, además de lidiar con su fama de niña superficial, nuestra amiga también vivió una experiencia bastante difícil.

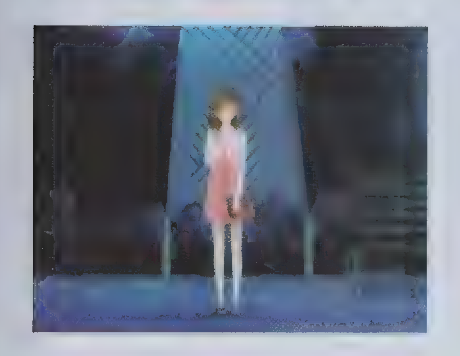
En aquella época, Futaba pensaba que los muchachos eran demasiado rudos, tontos y superficiales, por lo cual decidió alejarse lo más posible de ellos. Sin embargo, había una excepción. Un compañero suyo, Kou Tanaka, le parecía callado, cortés y delicado, lo cual llamó su atención desde el principio.

Lo triste es que, después de reunir el valor necesario para pedirle a Kou que saliera con ella, Futaba, durante una discusión con uno de sus acosadores compañeros, revela su odio por los hombres; Kou escucha la conversación y -¡Oh, tragedia!- no sólo deja plantada a la chica el día de su primera cita, sino que ¡no vuelve a aparecer en la escuela!

Años más tarde, en la preparatoria, Futaba, con su nueva actitud de chica desordenada y poco femenina, ha logrado hacerse de un par de "amigas" -nótense las comillas- y se siente relativamente contenta con su nueva vida, sin embargo, piensa que algo le falta.

En realidad la aproblemada estudiante sigue extrañando la amabilidad y sinceridad de su antiguo amorcito. Lo que no se imagina es que, gracias a un accidente que involucra un pan relleno de *curry*, se volverá a encontrar con él.





LA TRAMA SIGUE A FUTABA YOSHIOKA, UNA ESTUDIANTE DE PRIMER AÑO DE PREPARATORIA QUIEN TIENE UN SOLO OBJETIVO EN LA VIDA: DESHACERSE DE SU IMAGEN DE CHICA BUENA Y TIERNA.

Nuestra heroína se sorprende mucho al ver a Kou de nuevo, y con mucha razón, el silencioso niño se ha convertido en un hombre alto, atractivo, frío y cortante, además de que ha cambiado su apellido por el de Mabuchi.

¡FUERA MÁSCARAS!

El reencuentro con Kou hace que Futaba comience a cuestionarse sobre su plan de cambiar su personalidad para encajar mejor en la escala social de la escuela. Él le hace ver que su objetivo de buscar la felicidad comenzando desde cero no es malo, lo que está mal es el método. Según Kou, de nada sirve ser aceptado en un grupo de amigos si uno no muestra su verdadera forma de ser; es decir, la falsedad sólo trae consigo relaciones falsas.

A pesar de que la chica no cree mucho en las palabras de su ex príncipe azul, pronto se da cuenta -gracias a otro accidente que involucra panes rellenos de curry- de que las chicas con las que suele pasar el tiempo no son realmente sus amigas y de que, si realmente quiere ser feliz en su nueva escuela, debe olvidarse de la falsedad.

Cada comienzo es una oportunidad. Así que cuando un nuevo ciclo escolar inicia, Futaba decide hacerse de amistades verdaderas y dejar de lado las apariencias. Pronto, nuestra protagonista se da cuenta de que está rodeada de personas maravillosas que pasan desapercibidas por distintas razones, entre ellas, Yuuri, una chica linda, pero muy tímida; y Shuuko, una chica fría y distante que lidia con una tragedia personal.

Así pues, el viaje vuelve a comenzar con nuevos amigos. No sabemos si Futaba logrará hallar su lugar o si finalmente conseguirá recuperar el cariño de Kou, pero sí sabemos que será divertido descubrirlo juntos.



FICHA TÉCNICA

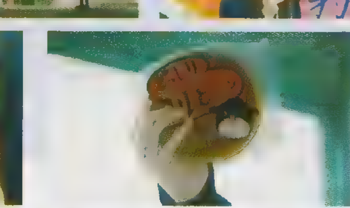
GÉNERO: comedia romántica
IDEA ORIGINAL: Io Sakisaka
DIRECTOR: Ai Yoshimura
DISEÑO DE PERSONAJES: Reina Igawa
GUION: Tomoko Konparu
ESTUDIO: Production I. G.
EPISODIOS: 12

SEIYUUS:

FUTABA YOSHIOKA: Maya Uchida
KOU MABUCHI: Yuuki Kaji
YOUICHI TANAKA: Daisuke Hirakawa
YUURI MAKITA: Ai Kayano
SHUUKO MURAO: Mikako Komatsu
AYA KOMINATO: KENN







SIMPLEMENTE IMPERDIBLE

Quizás esta serie no tenga mucha acción, ni batallas épicas, ni poderes mágicos, ni criaturas fantásticas, pero sí tiene una historia bella y divertida, personajes con los que es fácil identificarse, enseñanzas muy valiosas y situaciones muy románticas y también muy graciosas. Eso es lo que la hace tan especial.





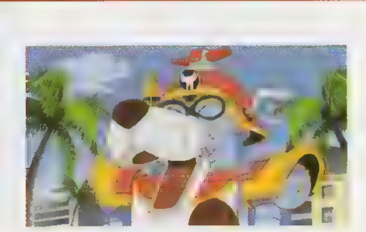
YATTERMAN

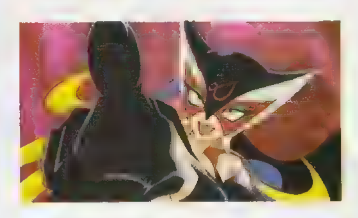
HÉROES A LA ANTIGUA

Por: [illegible]

YATTERMAN NACIÓ EL PRIMERO DE ENERO DE 1977 Y FINALIZÓ EL 27 DE ENERO DE 1979, TENIENDO UN TOTAL DE 108 CAPÍTULOS. LA HISTORIA NO ACABA AHÍ, EL 19 DE MARZO DE 1977, SE TRANSMITIÓ UNA PELÍCULA ANIMADA Y, EN 2008, SE REALIZÓ UN *REMAKE*. UN AÑO DESPUÉS LLEGÓ A LA PANTALLA GRANDE OTRA PELÍCULA ANIMADA Y UN LIVE ACTION, ESTE ÚLTIMO A CARGÓ DE **TAKASHI MIIKE**; EN ESE MISMO 2009, **HIROSHI OBI** ADAPTÓ LA HISTORIA AL MANGA *YATTERMAN DENGEKI DAISAKUSEN*!

COMO HAS DE SABER, LOS ANIMES VIEJITOS NO TIENEN LOS SÚPER EFECTOS ESPECIALES QUE HOY EN DÍA VARIOS POSEEN, INCLUSO HAY GENTE QUE POR EL DISEÑO DEJA DE VERLOS, PERO HAY OTROS TANTOS QUE SON ÁVIDOS DE VER LAS HISTORIAS DE ANTAÑO E INCLUSO SE EMOCIONAN AUN MÁS QUE CON LAS ACTUALES. ÉSTE ES EL CASO DE *YATTERMAN*, QUE ES UNO DE LOS CLÁSICOS EN TODO JAPÓN, NO POR NADA HA DURADO POCO MÁS DE 30 AÑOS EN EL GUSTO DEL PÚBLICO.







JUGUETEROS VS. ESTAFADORES

Todo comienza en una juguetería donde un chico llamado Gan Takada y su hermosa compañera, Ai Kaminari, terminaban la construcción de un robot, pero no cualquier robot... Era un mecha perro destinado a realizar varias funciones. Gan y Ai son los héroes Yatterman 1 y 2, que con ayuda de varios artilugios buscan la justicia y paz mundial; ellos usan el sótano de la juguetería como su guarida y lo llaman cuartel general.

Por otro lado tenemos a los villanos, a la banda Dorombo, que es un trío de ladrones compuesto por Doronjyo, Boyakkii y Tonzuraa. Eran unos simples estafadores hasta que un día apareció ante ellos Dokurobe, el dios de los ladrones, que les ofreció un trato: si logran encontrar los cuatro fragmentos de una piedra Dokurostone todo lo que deseen se hará realidad.

Los bandidos, para lograr su objetivo, construyen mechas, pero como son pobres tienen que conseguir dinero; lo que hacen es montar toda una compañía con la promesa de vender productos a bajo precio pero de buena calidad y ¿qué pasa? Pues que los compradores son timados de una forma vil pero graciosa.

Pero bueno, dependiendo del objeto vendido será su máquina; pueden ser automóviles, pasteles, ropa, estufas, paraguas o cualquier chunche que te imagines, incluso dan diversos espectáculos pero todo es una grandísima estafa. Con las ganancias acumuladas viajan a diferentes lugares del mundo en busca de las piedras, pero ¿cómo saben a qué lugar ir? Pues el dios de los ladrones siempre aparece al principio de cada capítulo, aunque no da la cara, sólo manda diferentes objetos con forma de cráneo que son pequeños transmisores y así es como les da órdenes para apoderarse del mundo.

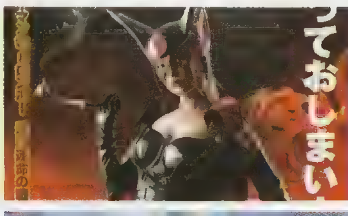
Para su mala suerte, los Yatternan son muy astutos y siempre se enteran de sus malévolos planes, y cuando ganan hacen una pose épica de la victoria: "¡Yatter, yatter, yatterman! ¡Yatterwan!" (¡Yata yata yataman! ¡Yatawan!).

PERSONAJES

Gan Takada. A pesar de su aspecto, tiene sólo 13 añitos y es un genio en mecánica y electrónica. Y es que no sólo logra terminar a Yatterwan, sino que inventa collares-micrófono, armas eléctricas, prototipos de más y más mechas... Todo un genio, se hace llamar Yatterman 1 y con ayuda de su novia pretende proteger al mundo de las garras de Dokurobe.

Ai Kaminari. Es Yatterman 2 y siempre ayuda a Gan en todo; es su fiel seguidora y siempre habla en términos de porcentaje.

Yatterwan. Es el mecha perro que era un simple prototipo del padre de Gan Takada y que se convirtió en el héroe de la historia, con ayuda de la comida mecha saca robots chibi-sorpresa, los cuales parecen unos bonitos juguetitos pero son mortales.





Omo-chama. Es un dado-robot que cuida de la tienda e informa a sus amiguitos de los planes de la banda Doronbo.

Dokurobe. Es la mente maestra que con sus conocimientos manda a la bandita Dorombo a hacer de las suyas, pero si fallan los castiga sorpresivamente.

Doronjyo. Es una hermosa rubia, es la líder del grupo y suele ser muy vanidosa, pero bastante inteligente.

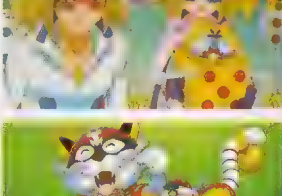
Boyakkii. Es un pervertido muy inteligente, es otro inventor que se encarga de la construcción de los robots; posee una apariencia chistosa: es alto y delgado, con una nariz enorme y un bigotazo delgadito.

Tonzuraa. Es un hombre rudo, de estatura pequeña y regordete, es el más fuerte de los tres, por lo que hace el trabajo pesado.

CHIBI-DATOS

- Tuvo un fuerte impacto en Italia; la primera historia llegó en 1983 y se doblaron los 106 capítulos y la película de 1977.
- En un capítulo de *One Piece* hay cierto personaje que se parece a Boyakkii, hablamos de Foxy "El zorro plateado".
- En la versión de 2009 se parodian diversos personajes de anime y occidentales.
- En el anime *Fushigi no Umi no Nadia* (1990) aparecen tres personajes similares a los villanos Doronbo: Grandis, Hanson y Sanson; en *Jikuu Tantei Genshi-kun*, Akira Aino y sus secuaces también se parecen. Se puede decir que este anime inspiró a los típicos villanos que salen volando como en *Pokémon* (ya sabes a quién me refiero, ¿verdad?).















FICHA TÉCNICA

GÉNERO: comedia, aventura
IDEA ORIGINAL: Tatsuo Yoshida
DIRECTOR: Hiroshi Sasagawa
DISEÑO DE PERSONAJES: Yoshitaka Amano
DISEÑO DE MECHAS: Kunio Okawara
GUION: Akiyoshi Sakai y Jinzo Toriumi
ESTUDIO: Tatsunoko Production
EPISODIOS: 108

SEIYUUS:

JAPÓN
GAN TAKADA: Yoshiko Ohta
AI KAMINARI: Mari Okamoto
YATTERWAN: Masaru Ikeda
OMO-CHAMA: Reiko Katsura
DOKUROBE: Junpei Takiguchi
DORONJYO: Noriko Ohara
BOYAKKII: Jouji Yanami
TONZURAA: Kazuya Tatekabe
NARRADOR: Kei Tomiyama

ITALIA
GANCHAN (GAN TAKADA): Marco Joannucci y Alessio Cigliano
JANETTE (AI KAMINARI): Beatrice Margiotti y Antonella Rendina
YATTACAN: Marco Joannucci y Alessio Cigliano
ROBBIE ROBBIE (OMO-CHAMA): Giovanni Brusatori y Marco Joanucci
DR. DOKROBEI (DOKUROBE): Bruno Cattaneo
MISS DRONIO (DORONJYO): Emanuela Fallini y Margherita Sestito
TONZULA: Giorgio Del Bene y Alessio Cigliano
BOYAKKII: Bruno Cattaneo
NARRADOR: Giovanni Brusatori

YATTERMAN ACTUALIZADO

El *remake* repitió director, estuvo a cargo de **Hiroshi Sasawa**, se estrenó el 14 de enero de 2008 y finalizó el 27 de septiembre de 2009, con un total de 60 capítulos.

La historia inicia de una forma completamente distinta, muestran a Gan como un perezoso y se convierten en héroes en el primer capítulo; en la historia de 1977 ya lo eran. Muestran a Ai como una chica enamorada... En secreto son novios, pero él pues... no lo demuestra como ella querría. Aun así, la historia sigue con la misma esencia: viajes a diferentes países, personas únicas, aventuras divertidas; eso sí, más diseños de mechas y aquí sí vemos al malo de malos. Algunos personajes evolucionan más que otros y hasta dan datitos del anime original.

En cuanto al live action, sin duda los gráficos son impresionantes y era de esperarse con los dos billones de yenes que tenían de presupuesto. La historia nos habla de la hija del arqueólogo Kaieda, Shoko Kaieda; ella lleva consigo una de las cuatro piedras Dokurostone y al parecer su padre fue en busca de otra, pero nunca regresó. El dios de los ladrones lo atacó y se llevó la piedra, ahora los héroes Yatterman la ayudarán, pero varias sorpresas se les presentarán. Eso lo tienes que ver por ti mismo, muajajaja.



AN2A

UN ENIGMÁTICO ILUSTRADOR

Por Chibi-Chío



MUY POCO SE SABE DE ESTE ILUSTRADOR, SI ES HOMBRE O MUJER —INCLUSIVE LOS MISMOS NIPONES Y COREANOS LO DESCONOCEN, YA QUE ADEMÁS DE **AN2A**, ES CONOCIDO O CONOCIDA COMO **ANNA**—. LO QUE SÍ [illegible] ES UN DISEÑADOR DE PERSONAJES NACIDO EN COREA DEL SUR, QUE DESPUÉS DE CIERTO TIEMPO TOMÓ LA IMPORTANTE [illegible]. ACTUALMENTE VIVE EN [illegible].

NO TIENE MUCHO QUE EMPRENDIÓ EL VUELO, POR LO QUE NO ES TAN FAMOSO, PERO SÍ QUE HAN IMPACTADO Y CAUTIVADO A LOS ORIENTALES Y OCCIDENTALES SUS BELLAS Y SEXIS ILUSTRACIONES.

SEGURO LO UBICARÁS SI TE MENCIONAMOS ALGUNOS DE SUS TRABAJOS: COLABORÓ EN *REMAINS* 2008, EN 2009 LANZÓ EN LA COMIKET [illegible] *PETITE FATAL* Y LE SIGUIERON *PETITE FATAL 2* Y 3, *PETITE FATAL 4* Y 5 EN 2010, Y —DE REMATE— EN 2011 *PETITE FATAL MONO*, *WOULD YOU LOVE ME, SIR?* (2012), *HOME Y SWEET HOME* (2010), *HIGH CAPACITY EMERGENCY* EN 2012. EN 2013 REGRESÓ CON *PETITE FATAL 6* Y *HIGH-CAPACITY EMERGENCY VOL. 2*, [illegible] EN 2013 Y —NUEVAMENTE— *PETITE FATAL 7* EN 2014.







CHIBI-CURIOSIDADES

- SU TIPO DE SANGRE ES AB.
- EL 4 DE ABRIL DE 2000 ABRIÓ SU BLOG *WIND MAIL*, DONDE SUBE UN POCO DE SUS TRABAJOS –POR SI QUIERES CONOCER MÁS DE ÉL O ELLA–.

  AN2A SUELE USAR COLORES VIVOS Y REALIZA PEQUEÑOS LIBROS CON 20 PAGINITAS. SI VAN A LA PRÓXIMA COMIKET –¡OH, QUÉ DICHA!, SNIFF– COMPREN SUS MÁS RECIENTES LIBRITOS Y REGÁLENME UNO, JAJAJA.

CHIBI-PLÁTICA

Como queríamos conocer un poco más de esta singular personita, nos dimos a la tarea de contactarlo y, resultado de ello, tenemos esta pequeñita charla:

CM: Algo que nos llena de mucha curiosidad, ¿cuál es tu verdadero nombre?

An2a: Bueno. Mi nombre no es parte importante de mi trabajo.

CM: Nos gustaría saber ¿cómo te diste cuenta de que querías ser un ilustrador?

An2a: Cuando era niño, siempre soñé con ser dibujante; en la secundaria, leí un artículo en una revista de videojuegos. El artículo me introdujo el nombre de un trabajo llamado "*character designer*" (diseñador de personajes), eso hizo mi sueño un poco más concreto y realista. Después de eso, estudié animación en la universidad, luego empecé mi carrera como aprendiz de character designer en un estudio de videojuegos.

CM: Algo muy importante en tu profesión –y en cualquiera–, es ¿quién o quiénes han sido los mangakas que han sembrado en ti ese deseo de crear? ¿Quién es tu máxima inspiración?

An2a: Todos los ilustradores y mangakas del mundo me inspiran, pero si insistes en elegir uno, voto por **Inomata Mutsumi-sensei** (videojuegos de rol *Tales of* de Namco).

CM: Sabemos que la mayoría de tus ilustraciones, sino es que todas, son de chicas delicadas, elegantes y "deseables". La pregunta aquí es: ¿por qué dibujas principalmente mujeres?

An2a: Porque todos quieren que dibuje chicas lindas, jajaja.

CM: Bueno, bueno, es algo razonable… Cada ilustrador está orgulloso de cada una de sus creaciones, pero siempre hay alguna o algunas que destacan. ¿Cuáles han sido los trabajos más representativos en tu carrera?

An2a: Hace algún tiempo, diseñé varios personajes en un par de juegos, incluyendo MMORPGs *Shining Lore* y *Yogurting*. Recientemente voy a hacer ilustraciones para una novela ligera titulada *Nee-chan wa Chuunibyou* (*My Sister's Middle-School-Syndrome*).

CM: Además de *Nee-chan wa Chuunibyou*, ¿en qué otros proyectos trabajas actualmente?

An2a: Estoy trabajando en proyectos de videojuegos e ilustraciones de novelas ligeras; estas últimas son ofrecidas más frecuentemente en estos días, por ello tanto trabajo.

CM: Ya para finalizar, ¿qué es lo que más amas de ser un ilustrador?

An2a: Básicamente es expresar de una manera bella lo que siento y la alegría por la gente a la que le encantan mis ilustraciones.

CM: Muchas gracias, en serio qué gusto el que nos hayas compartido una pequeña parte de ti.

An2a: Al contrario, gracias a ustedes.

Como vemos, la razón de que no sea "tan" conocido o conocida es porque ha sabido destacar más su trabajo que su propio nombre, ocultándose del mundo pero mostrando sus bellos dibujos. Esperamos siga creciendo más y más como ilustrador y diseñador de personajes.



JUNKETSU + KARESHI

LA OSCURIDAD QUE VIVE DENTRO DE NOSOTROS

Por Haru

ELLA ES ETERNA Y VIVE INMERSA EN LAS TINIEBLAS, SIEMPRE HUYENDO ENVUELTA ENTRE LAS SOMBRAS DE LA FATALIDAD, ESPERANDO QUE ALGÚN DÍA DESPIERTE EL PODER QUE RESIDE DENTRO DE SÍ.

Takachiho Kana es la típica chica "príncipe" que asiste a la prestigiosa academia St. Agatha. De carácter alegre y considerado, Kana siempre parece preocuparse por los demás y vive ayudando al prójimo. A pesar de ser bastante popular, no pertenece a ningún club, pero presta ayuda a todos ellos. Tiene una vida agitada pero a la vez solitaria y su única amiga sincera es Rie, quien la defiende del acoso de los reclutadores y de las agresiones de las chicas del Club de Atletismo.

Kana parece una chica común y corriente, pero guarda dentro de sí una enorme pena que la consume día tras día. Últimamente su vida parece ir en declive y perder un poco el sentido. Pese a haber ingresado a St. Agatha con una beca deportiva por parte del Club de Atletismo, la joven sufrió un accidente que la imposibilitó para correr. El siniestro, causado por la imprudencia de Shiranui Jin, el chico problema de la escuela —quien está verdaderamente apenado por ello—, no ha logrado quitarle el ímpetu y las ganas de salir adelante, pues por todos los medios busca conseguir un empleo a tiempo parcial para poder cubrir el costo de su matrícula.

EL DOLOROSO PASADO

La verdadera oscuridad que envuelve su corazón va más allá de haber truncado su futuro deportivo, ella realmente se siente culpable pues años atrás fue la causante de un incendio que cobró la vida de dos de sus amigos más entrañables, Enya y Aki, algo que jamás podrá perdonarse.

De noche y mientras va de camino a su trabajo de medio tiempo, Kana se percata de que un extraño encapuchado la persigue con vehemencia. Ella intenta correr pero la pierna comienza a dolerle. Justo cuando el acechante está por alcanzarla, un joven alto y oscuro sale de entre la multitud y la rescata en cuestión de segundos. Ella logra reconocer a su salvador y mientras se aleja lo llama por su nombre, pero éste desaparece. Kana comienza a dudar si se trata de la realidad o de un sueño en el que ve a su viejo amigo de la infancia de espaldas, muy diferente del que solía ser debido al paso del tiempo.

Mientras duda, justo cuando va a pasar la calle, salva a un niño pequeño de ser atropellado por un enorme camión, pero ella queda atrapada en su lugar. Es aquí donde la verdadera historia comienza.







FICHA TÉCNICA

CLASIFICACIÓN: 16+
AUTOR: Aya Shouoto
GÉNERO: sobrenatural, misterio, romance, drama, fantasía, shojo

Mientras su cuerpo yace desangrado sobre el asfalto, el chico oscuro que la salvara antes regresa al lugar donde a ella se le escapa la vida de entre las manos lentamente. Sin más que hacer y siendo el único camino que queda, Aki entierra sus colmillos en el aún cálido cuello de Kana y la transporta a una nueva realidad en la que el tiempo se ha detenido. De ser una chica común, Kana pasa a ser la eterna sirviente de un vampiro purasangre que arde de amor en su interior. Las reglas del juego han cambiado; Kana es inmortal y le debe obediencia a Aki por los siglos de los siglos.

DE TRAZO SUAVE, PERSONAJES CARISMÁTICOS, NARRATIVA DINÁMICA Y ARTE DE LIMPIEZA SIN IGUAL, ESTA CREACIÓN DE LA MANGAKA AYA SHOUTO COMENZÓ SU AVENTURA EN EL AÑO 2010, MEDIANTE LA REVISTA *ARIA* DE EDITORIAL KODANSHA.

Ella pierde de vista su nueva condición pues cree que es un milagro que Aki, a quien creía muerto a causa del incendio, estuviera vivo. En un principio le cuesta entender que él es un vampiro y que ahora ella le debe todo; sin embargo, esto queda de lado pues un nuevo enemigo aparece para combatir contra Aki.

Se trata del tipo que acechaba a Kana poco antes, quien después de tener una candente pelea con el joven huye al sentirse descubierto por la chica, quien cree vislumbrar el rostro de su compañero de clases, Jin.

Esto intriga a Kana, quien decide investigar por la mañana. Aki acompaña a la chica a casa y ésta por miedo a que desaparezca de nuevo, le pide que se quede en su casa, donde vive con la única compañía de su hermano menor —ya que sus padres se fueron al extranjero por cuestiones de trabajo—. La noche transcurre en paz y un nuevo día comienza a gestarse.

Kana regresa a la escuela, no obstante todo en ella ha cambiado, desde su fuerza hasta su habilidad y su soltura al correr —las ventajas de ser inmortal—. De pronto, lo que parecía un día normal se convirtió en conmoción debido a la llegada de un nuevo alumno bastante atractivo. La sorpresa de Kana es mayúscula cuando ve a Aki atravesar el umbral de la puerta de su salón de clases.

Aki, con sus poderes vampíricos, hipnotiza a todo el mundo para pasar desapercibido; sin embargo, los problemas con el equipo de atletismo no se hacen esperar, pues montan una absurda escena de celos debido a que el nuevo chico guapo de la escuela le presta "demasiada" atención a la "traidora" del club, aunque no es nada que no tenga solución —aunque no sea la más ortodoxa—.

Después de buscar por cielo y tierra a Jin, no logran encontrarlo, pero Aki confirma las sospechas que desde un principio lo invadían: Jin es uno de los siete vampiros que poseen los estigmas, marcas que contienen un poder demoniaco descomunal. La meta de Aki es reunirlos todos para obtener el poder necesario para conquistar el mundo y así despertar a Eriya —su hermano menor— del eterno sueño que lo envuelve.

Una chica inmortal, dos vampiros gemelos enamorados de la misma mujer y una aventura sin límites capaz de llenar de oscuridad el corazón más puro. Si lo que buscas son emociones a tope y misterio sin medida, dale una oportunidad a *Junketsu + Kareshi*, la historia que consumirá tu sangre gota a gota.





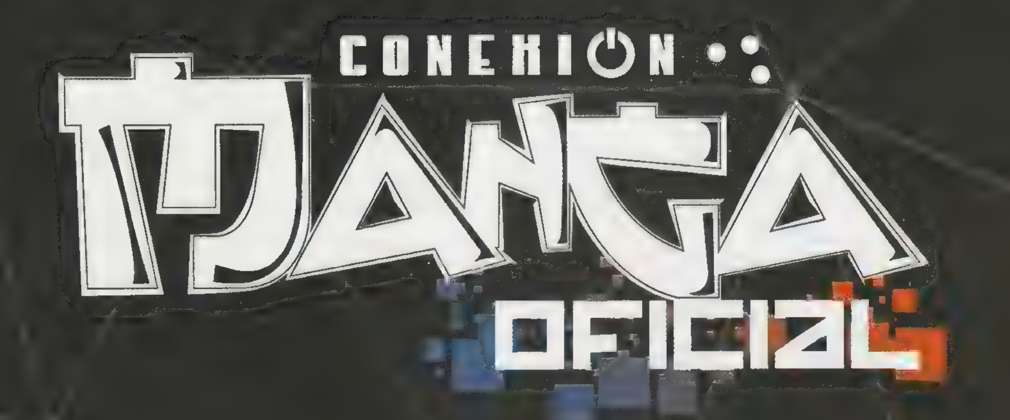




EL NACIMIENTO DEL INMORTAL

De trazo suave, personajes carismáticos, narrativa dinámica y arte de limpieza sin igual, esta creación de la mangaka **Aya Shouto** comenzó su aventura en el año 2010, mediante la revista *ARIA* de editorial Kodansha.

A casi cuatro años de su publicación se anunció su final, programado para el 27 de septiembre de 2014 en el número correspondiente a noviembre de dicha *magazine*. Hasta la fecha cuenta con nueve tomos compilatorios que vale la pena adquirir, pues el manga es un delicioso bocado para los sentidos. Sin duda una combinación maestra entre lo increíble de una historia bien planteada y la exquisita expresividad visual que sólo una experta en este arte puede ofrecer.



Síguenos, disfruta y comparte









CONEXIÓN
MANGA


CONEXIÓN MANGA



EL ANIME Y EL ABUSO CONTRA... LA MUJER [Parte II]

COMO HEMOS ANALIZADO EN ENTREGAS ANTERIORES, LAS DAMISELAS EN DESGRACIA NO SON EL ÚNICO TIPO DE HEROÍNAS QUE SUFREN AL SER CAPTURADAS POR LOS VILLANOS, PUES HASTA LOS MISMOS HÉROES QUE SUPUESTAMENTE DEBEN PROTEGERLAS TERMINAN MALTRATÁNDOLAS DE DISTINTAS FORMAS.

NACIDA PARA SUFRIR

Como ya hemos visto, en diversas series se les da un toque de comedia a situaciones que, de ser tratadas de forma seria, simplemente serían vistas como abuso excesivo contra la mujer.

Por poner un ejemplo, tenemos a la pequeña Popura Taneshima del anime *Working!!*, quien sufre de *bullying* laboral a manos de su amigo, el chef Jun Sato, el cual no pierde oportunidad para burlarse de la baja estatura de la joven mesera, quien a pesar de tener 17 años, parece una niña de primaria.

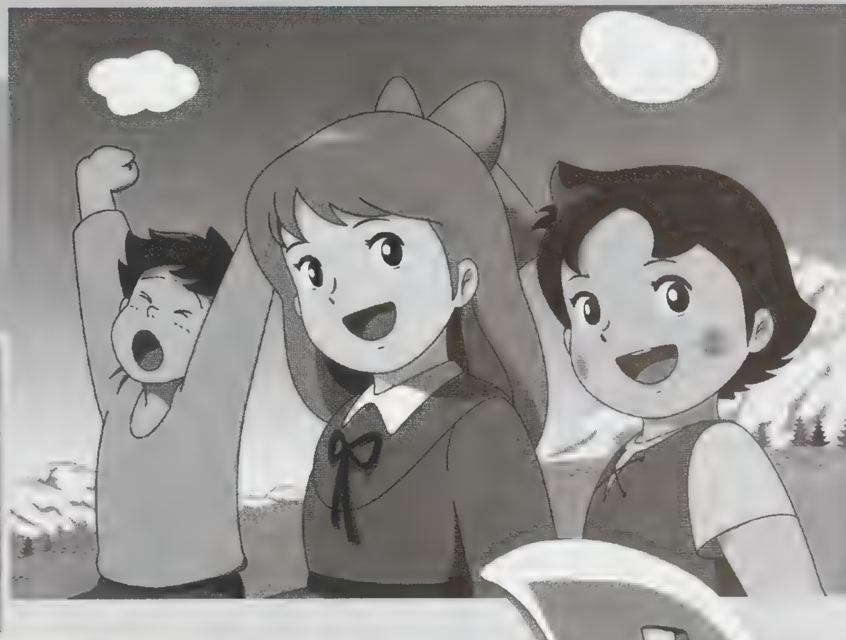
Si bien, las burlas de Jun hacia Popura hacen incluso llorar a la chica, éste después logra contentarla regalándole dulces y pasteles, todo en un ambiente de comedia juvenil, gracias al cual este tipo de bullying es tolerable, hasta cierto punto.

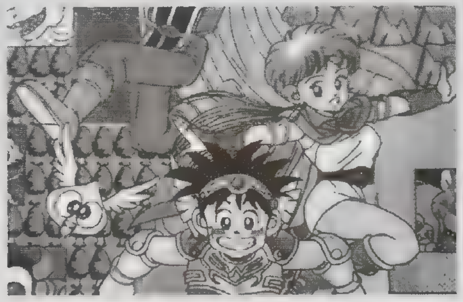
Sin embargo, en otros casos este tipo de burlas y abusos son vistos exactamente como lo que son, bullying contra una persona simplemente para tener un rato de malsana diversión.

Tal es el caso de Candy White, cuya serie tal vez debió llamarse "Nacida para sufrir" en vez de *Candy Candy*, pues sufre toda clase de abusos físicos y humillaciones por parte de los hermanos Neil y Eliza –reyes del bullying–, los cuales incluso en una ocasión la hacen arrodillarse para pedir perdón por una "travesura" que en realidad hicieron ellos, además de ponerle apodos humillantes e incluso la acusan de robo, con tal de perjudicarla.



Incluso heroínas tiernas como Heidi han sufrido de este tipo de abuso, pues la pequeña niña de Los Alpes vive bajo la tutela de la súper estricta institutriz Rottenmeier, la cual incluso le ordena dejar de pensar en Los Alpes, lo que provoca tal melancolía en la niña que sufre de desnutrición por falta de apetito y ataques de sonambulismo.





¿SÓLO ÚTIL PARA TENER HIJOS?

[illegible] intáneamente pasan de ser un personaje carismático a simplemente ser la angustiada progeni[illegible] única función válida es cuidar del hijo del protagonista y nada más.

[illegible] pagar por la educación de sus hijos Gohan y Goten, eso sin contar que en más de una ocasión Goku llegó a lastimarla con sus "rudas [illegible]

[illegible]i esto fuera poco, No. 18, uno de los [illegible]najes femeninos más fuertes de la serie, [illegible] un destino similar al casarse con Krillin [illegible]er a su hija Maroon, pues, aunque a [illegible]ncia de Milk, No. 18 sí participaba en [illegible]ersas aventuras, la atractiva androide era capaz de dejarse ganar —de forma humillante— por el patético Mr. Satán, a cambio de una gran [illegible]



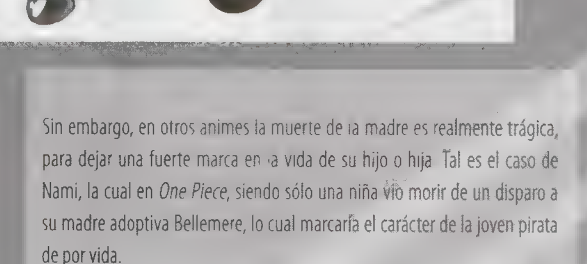


ÚSESE Y DESÉCHESE

Pero los casos más graves son los de aquellas madres de anime que una vez que han cumplido con su misión de tener y criar a sus hijos, terminan muriendo –a veces de forma realmente trágica– pues ya han cumplido con su "función principal".

Tenemos el caso de Nadeshiko, la joven madre de Sakura Kinomoto, la cual debido a su delicada salud murió cuando Sakura era muy pequeña, por lo que la valiente Card Captor ni siquiera puede recordarla.

Si bien el caso de Nadeshiko no es tan trágico, ejemplifica a la perfección que la figura materna en el anime no es precisamente necesaria y que incluso puede ser reemplazada por una amorosa figura paterna, en este caso el optimista profesor Fujitaka Kinomoto.





Sin embargo, en otros animes la muerte de la madre es realmente trágica, para dejar una fuerte marca en la vida de su hijo o hija. Tal es el caso de Nami, la cual en *One Piece*, siendo sólo una niña vio morir de un disparo a su madre adoptiva Bellemere, lo cual marcaría el carácter de la joven pirata de por vida.

Incluso si el protagonista no conoció a su progenitora, el escuchar la terrible historia de cómo perdió la vida puede causarle un gran trauma. Tal es el caso del valiente Fly, el cual, al escuchar cómo murió Soara, su madre, a manos de unos aldeanos al proteger a su padre Baran, hizo dudar a Fly de su lealtad hacia los seres humanos

Un caso raro de heroína que muere después de que ya no es útil en la trama, y que de alguna forma se convirtió en "madre", lo tenemos en *Angel Heart*, una historia alternativa de *City Hunter*

En *Angel Heart* el personaje principal femenino –la valiente, aunque sufrida Kaori Makimura– muere en un trágico accidente de tránsito, siendo su corazón trasplantado a una fría asesina adolescente llamada Xiang Ying, lo cual provoca que esta chica sufra de doble personalidad al tener en su cuerpo parte del "espíritu" bondadoso de Kaori –quien ve a Xiang como una especie de hija–, lo que hace que la adolescente se vaya "humanizando"

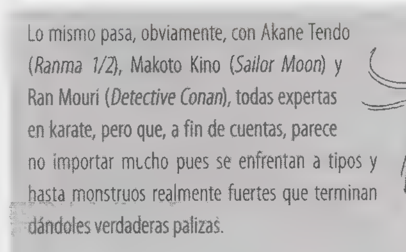
LOS PROBLEMAS DE SER FUERTE

Aun las chicas realmente fuertes que aparecen en series de acción sufren de abuso físico y puede que en mayor medida, pues al ser guerreras, los creativos de anime y manga creen que tienen un mayor umbral de dolor.

Un primer ejemplo lo tenemos con Maam, la joven heroína de *Las Aventuras de Fly*, la cual, al sentir que ya no era útil en el combate contra el Ejército del Mal, decidió retirarse, sólo para volver después convertida en toda una maestra de artes marciales. Sin embargo, si antes Maam era la damisela en desgracia, por ser "débil", ahora el abuso era salir constantemente malherida, pues sus enemigos no se medían al pelear con ella, por considerarla una rival fuerte y peligrosa.

Es como si ser fuerte y resistente fuera más una gran carga que una ventaja para las heroínas de anime, pues son víctimas de ataques realmente violentos, como los que sufre la estudiante Maki Aikawa de *Air Master*, la cual, al ser demasiado alta, debe renunciar a su sueño de ser gimnasta y se consuela con ser luchadora callejera, lo cual le provoca múltiples heridas por parte de broncudos luchadores que ni siquiera piensan en Maki como mujer por su aspecto de "marimacho".

Y es que el simple hecho de practicar artes marciales parece ser el equivalente de que la chica puede resistir mucho dolor, como se puede ver con heroínas como Mayumi Watase (*Kotaro Makaritoru!*), experta en karate y judo, que en cada aventura es víctima de diversos peleadores y pandilleros.



Lo mismo pasa, obviamente, con Akane Tendo (*Ranma 1/2*), Makoto Kino (*Sailor Moon*) y Ran Mouri (*Detective Conan*), todas expertas en karate, pero que, a fin de cuentas, parece no importar mucho pues se enfrentan a tipos y hasta monstruos realmente fuertes que terminan dándoles verdaderas palizas.

En fin, el abuso contra el género femenino ha existido desde siempre en anime y manga, en algunas series con mayor sadismo que en otras y sin duda seguirá presentándose mientras dé pie a tramas interesantes y dramáticas.



¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!


CONEXIÓN
MANGA
DENGEKI MOEOH © Kazuki Azumi



EL TAKARAZUKA REVUE Y EL ANIME

LA MANCUERNA PERFECTA

Por Yanai González

EN EL ESPECIAL NÚMERO 300 DE *CONEXIÓN MANGA*, HABLAMOS DEL **TAKARAZUKA REVUE**, LA COMPAÑÍA DE MUSICALES FEMENINA MÁS CÉLEBRE DE ASIA (CUYAS ACTRICES INTERPRETAN ROLES TANTO MASCULINOS COMO FEMENINOS). EL DÍA DE HOY RETOMAREMOS CÓMO ALGUNAS HISTORIAS DEL ANIME HAN SIDO TRASLADADAS AL MUNDO DEL TAKARAZUKA PARA TRANSFORMARLAS EN MUSICALES Y LA INFLUENCIA DE ESTE TIPO DE TEATRO EN LA ANIMACIÓN. ASÍ QUE ACOMPÁÑENNOS Y NO SE DESPEGUEN DE ESTE ARTÍCULO.

DE TAKARAZUKA PARA EL MUNDO

La ciudad de Takarazuka no sólo le dio al mundo una compañía de teatro musical, también es la tierra en la que creció el amo y señor del manga, **Osamu Tezuka**, quien fue un fan asiduo a este teatro. Su madre influyó mucho en este aspecto, ya que ella conocía a varias de las actrices de la época, por lo que el pequeño Osamu asistió a varias de sus representaciones. Su afición fue tal, que hasta en sus últimos momentos en la Tierra pensó en su entretenimiento favorito, y es que Tezuka incluyó una cláusula en su testamento con la que dejó una pequeña parte de su fortuna al Takarazuka para que financiara sus futuras producciones.

Como muestra de agradecimiento, el Takarazuka Revue montó una puesta en escena de Black Jack (1994), manga escrito por Tezuka en 1973; en él se expone la historia de un médico apodado Black Jack y su oscuro pasado. Algunas personas especulan que el personaje de Black Jack está basado en el médico que hubiese querido ser Tezuka en la vida real de haberse decidido a ejercer esta profesión, por irónico que parezca.

Pero la relación de Tezuka con el Takarazuka Revue comenzó desde tiempo atrás, de hecho él fue uno de los que impulsaron al Takarazuka para adaptar obras basadas en historias del manga shojo —y viceversa—.







LOS "PRÍNCIPES" INSPIRADOS EN EL TAKARAZUKA

Osamu Tezuka recibió una gran influencia del Teatro Takarazuka, tanta que, conmovido y alentado a la vez, se inspiró en las historias de los nobles príncipes interpretados por actrices para crear una de sus obras icónicas del género shojo: *La princesa caballero.*

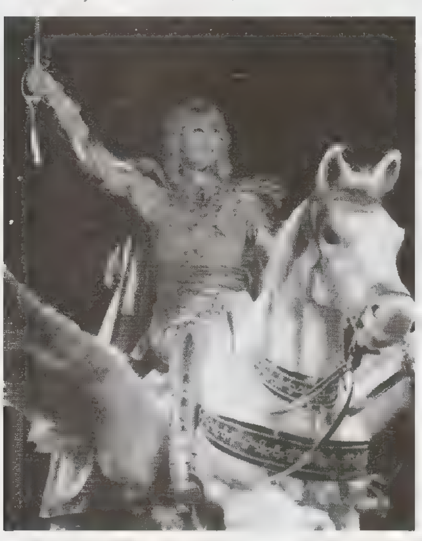
Esta exitosa obra inició una tradición que permanece en el manga shojo hasta nuestros días, al mismo tiempo la obra de Tezuka fue precursora de otras historias del género, tales como *La Rosa de Versalles* y posteriormente *Utena, la chica revolucionaria.* No es cosa de otro mundo el darnos cuenta de las similitudes que estas historias y sus protagonistas tienen con las *otokoyaku* del Takarazuka.

Ya fuera por lo que representaba la imagen de las otokoyaku –es decir, el ideal del hombre prefecto– o porque este tipo de personajes representaban un escape para las estrictas reglas de los roles de género en la sociedad nipona, lo cierto es que sirvieron como inspiración para la creación de personajes poco recurrentes en la animación. No sólo hablo de Lady Oscar o Utena, si no de personajes mucho más "actuales" que con el paso del tiempo también se han convertido en íconos de sus respectivos géneros animados, tal es el caso de Haruka de *Sailor Moon,* creación de la mangaka **Naoko Takeuchi** –quien incluso en una entrevista aseveró haberse basado en las heroínas del Takarazuka para crear este personaje– o Rei Hasekura de *Maria-sama ga Miteru,* de **Oyuki Konno** –incluso en una de las novelas ligeras se hace referencia a esto–.

Pero esta situación no concluyó aquí; al ver la influencia de estas historias y personajes en el público japonés, el Takarazuka comenzó a hacer adaptaciones de las historias del manga shojo para deleitar a su público, ¡y vaya que supieron cómo hacerlo!

DEL MANGA AL ESCENARIO

No solamente el manga *Black Jack* ha sido merecedor de tener su propia adaptación al teatro Takarazuka, entre las obras más representativas de la animación japonesa en ser adaptadas al musical se encuentran *Phoenix* del ya mencionado Tezuka, *La ventana de Orfeo* de **Riyoko Ikeda**, *El Halcón* de **Yasuko Aoike**, *Asaki Yume Mishi* de **Yamato Waki**, *Kamen no Romanica, Takeki Ougon no Kuni, Habatake Ougon no Tsubasa yo*, e incluso el famoso videojuego *Phoenix Wright: Ace Attorney*; entre muchas historias más. Pero, sin lugar a dudas, una de las obras que ha sido cumbre para el Takarazuka es *La Rosa de Versalles*, una de las puestas más populares en su historia; no por nada fue la culpable del boom "*BeruBara*" (la euforia por el Takarazuka y *La Rosa de Versalles*).

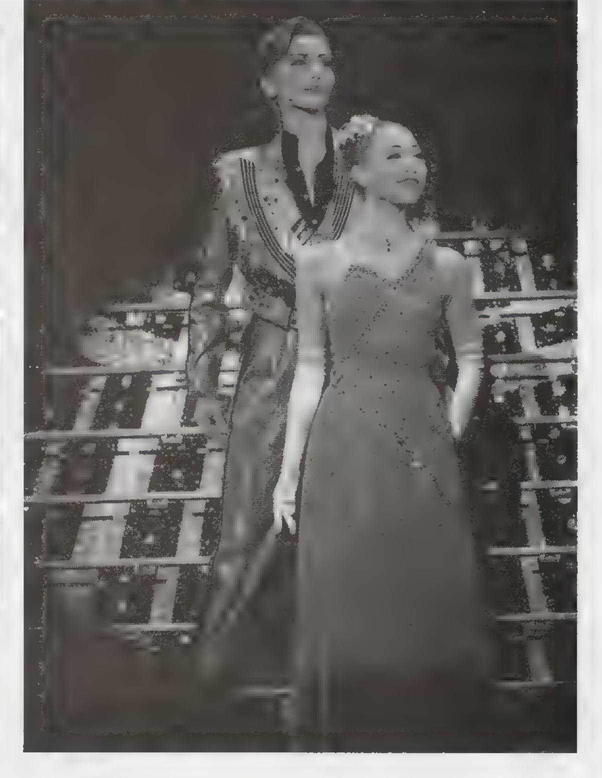












EL BOOM BERUBARA

La Rosa de Versalles es una de las historias de manga shojo por excelencia, que además de contar con una versión animada estrenada en 1979, ha sido centro de atención del teatro Takarazuka en diversas ocasiones. La compañía no sólo se conformó con presentar una adaptación fiel al manga de Riyoko Ikeda, producida por **Shinji Ueda** –uno de los productores de Takarazuka más influyentes–, también ha sacado una serie de historias alternativas centradas en los personajes secundarios de la historia, todo esto aprobado por Ikeda, quien trabajó muy de cerca con el Takarazuka Revue y hasta escribió historias inéditas estrenadas en el teatro.

Entre las puestas en escena de este clásico tenemos *La rosa de Versalles* (versión apegada al manga original), interpretada por la compañía Tsuki en 1975, con las participaciones estelares de **Yuri Haruna** y **Asou Kaoru**. También está *La Rosa de Versalles: Andre y Oscar* (enfocada en la relación entre Andre y Oscar), puesta en escena por las compañías Hana y Yuki en diversas ocasiones, entre 1975 y 1980; entre sus principales intérpretes se encuentran **Jun Anna**, **Natsuko Migiwa**, **Rei Asami** y **Akira Matsu**.

Por otra parte tenemos *La Rosa de Versalles* © (1976), enfocada en la relación entre Hans Axel Von Fersen y María Antonieta; *La Rosa de Versalles: Girodelle* (2008), centrada en el interés amoroso de Girodelle con Sophie, la hermana menor de Fersen; *La Rosa de Versalles: Alain* (2008), enfocada en el personaje de Alain y su amor no correspondido por Oscar; *La Rosa de Versalles: Bernard* (2008), centrada en Bernard y su amor por Rosalie, y *La Rosa de Versalles: Andre* (2009), centrada en la infancia de Andre y su amor de juventud.

Ésta es sólo una pequeña parte de la larga lista de colaboraciones e influencias entre el Takarazuka y el anime; sin embargo, necesitaríamos escribir una enciclopedia para exponer todo lo referente al fenómeno Takarazuka.



ILUSTRACIÓN POR © Ammi

GRAN PUENTE DE AKASHI KAIKYO

UN COLOSO SOBRE EL MAR

Por Arthur Wolf



CUANDO EL HOMBRE SE ENFRENTA A LAS FUERZAS DE LA NATURALEZA, CASI SIEMPRE LLEVA LAS DE PERDER, PERO HAY OCASIONES EN QUE SU FUERZA DE VOLUNTAD, INGENIO Y DEDICACIÓN PUEDEN VENCER LAS MÁS DURAS PRUEBAS QUE LE IMPONE ESTE PLANETA.

LA MEJOR PRUEBA LA TENEMOS CON EL GRAN PUENTE DE AKASHI KAIKYO –CONOCIDO TAMBIÉN COMO PUENTE DE LA PERLA–, LOCALIZADO EN EL ESTRECHO DE AKASHI, EL CUAL MUCHOS PENSARON QUE SERÍA IMPOSIBLE CONSTRUIR Y QUE, SIN EMBARGO, TERMINÓ CONVIRTIÉNDOSE EN UNA DE LAS MÁS GRANDES MARAVILLAS DE INGENIERÍA A NIVEL MUNDIAL.

HISTORIA

La isla de Awaji está separada de la ciudad de Kobe, en la isla principal de Japón, por los 4 kilómetros de mar embravecido del Estrecho de Akashi, un área peligrosa en donde hay maremotos, tifones y vientos de más de 290 km/h. Sin embargo, siendo la arteria principal que une a las cuatro islas de Japón —además de una importante ruta comercial— más de mil embarcaciones cruzan diariamente el peligroso Estrecho de Akashi.

Por décadas, el gobierno pensó construir un puente que atravesara este peligroso estrecho, pero esta idea siempre era desechada por considerarla prácticamente imposible. Por desgracia, tuvo que ocurrir una gran tragedia para que el gobierno nipón cambiara de opinión.

En 1955 dos *ferrys* (barcos de transporte) que llevaban niños de Awaji a la escuela en Kobe, chocaron entre sí, a causa de una fuerte tormenta. El trágico accidente dejó como saldo 168 víctimas fatales, lo que provocó la protesta pública y el inicio de la plantación del Gran Puente Akashi Kaikyo.

UNA OBRA COLOSAL

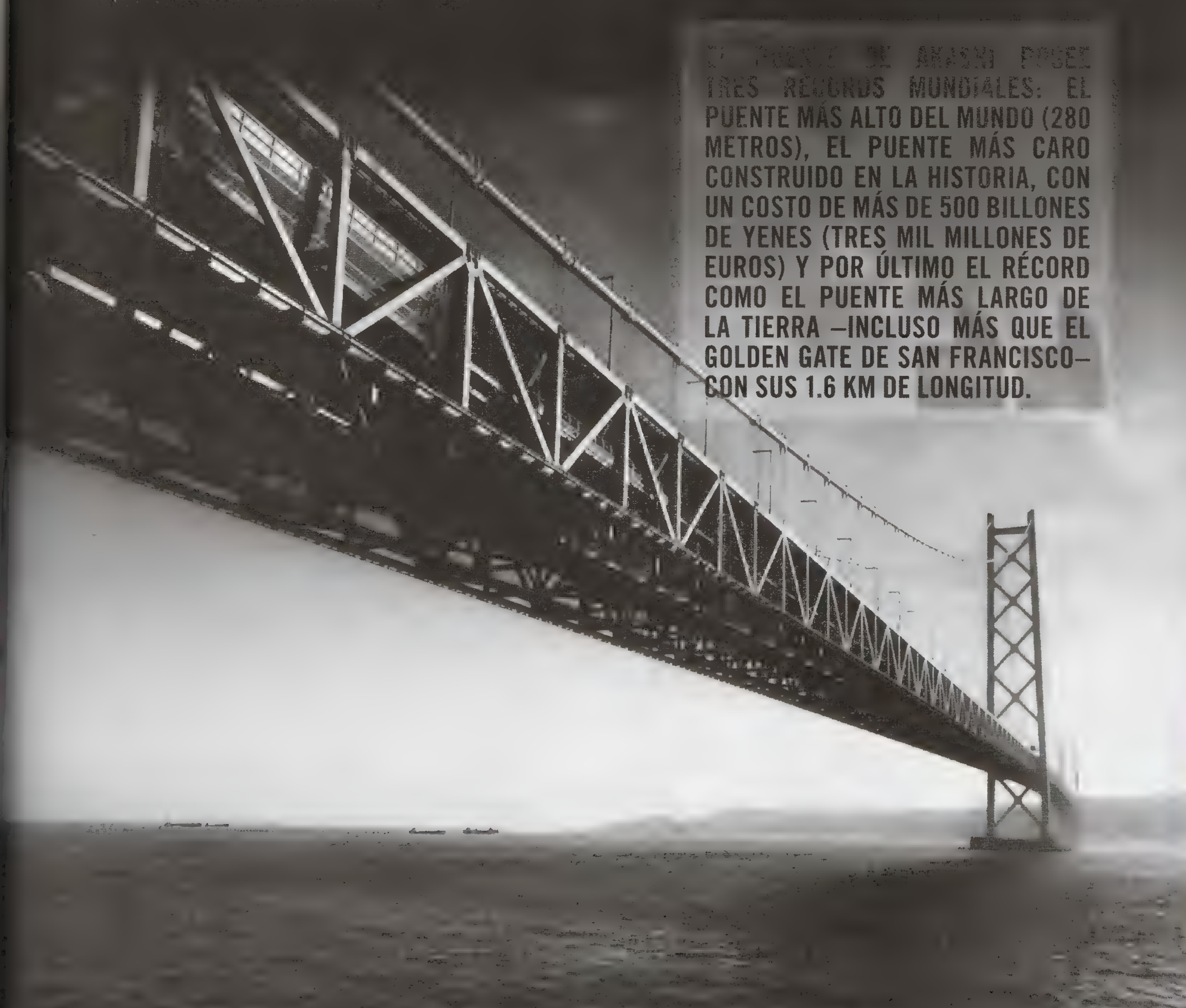
Sin embargo, la construcción del puente no comenzó sino hasta mayo de 1988, debido a que desde 1955, un grupo de ingenieros, científicos y geólogos marinos debieron realizar varias investigaciones y crear nuevas tecnologías para llevar a cabo esta proeza de ingeniería.

En mayo de 1988 se colocaron los dos inmensos cimientos que sirvieron de soporte al puente, con una separación de dos kilómetros entre sí para evitar afectar el tráfico marino de la región. En 1989 se dio el siguiente paso, que fue la construcción de las torres del puente, cada una formada por cinco secciones, unidas una sobre otra por más de 700 mil tornillos.

No fue hasta 1993 que se llevó a cabo la colocación de los dos grandes cables principales que soportarían la estructura del puente. Se necesitaron 300 mil kilómetros de un alambre de acero especial —formados por 37 mil hebras de alambre que le podrían dar siete vueltas a la Tierra—, para formar los dos cables principales y cuya colocación fue completada hasta diciembre de 1994.

LA NATURALEZA CONTRAATACA

En enero de 1995 se tenía planeado dar inicio a la construcción de la carretera de seis carriles que formaría el puente; sin embargo, estos planes se pospusieron debido al Gran Terremoto de Hanshin (7.2 en la escala Richter), acaecido el 17 de enero en Kobe, el cual destruyó una gran parte de la ciudad, dejando 40 mil heridos y más de 4 mil decesos.



EL PUENTE DE AKASHI POSEE TRES RÉCORDS MUNDIALES: EL PUENTE MÁS ALTO DEL MUNDO (280 METROS), EL PUENTE MÁS CARO CONSTRUIDO EN LA HISTORIA, CON UN COSTO DE MÁS DE 500 BILLONES DE YENES (TRES MIL MILLONES DE EUROS) Y POR ÚLTIMO EL RÉCORD COMO EL PUENTE MÁS LARGO DE LA TIERRA —INCLUSO MÁS QUE EL GOLDEN GATE DE SAN FRANCISCO— CON SUS 1.6 KM DE LONGITUD.

Sin embargo, la estructura del puente no sufrió mayor daño por el terremoto que la separación de un metro entre las dos torres principales, debido a una falla que se abrió en el lecho marino, con lo cual el tamaño original del puente de 3.910 metros de longitud se alargó a 3.911 metros.

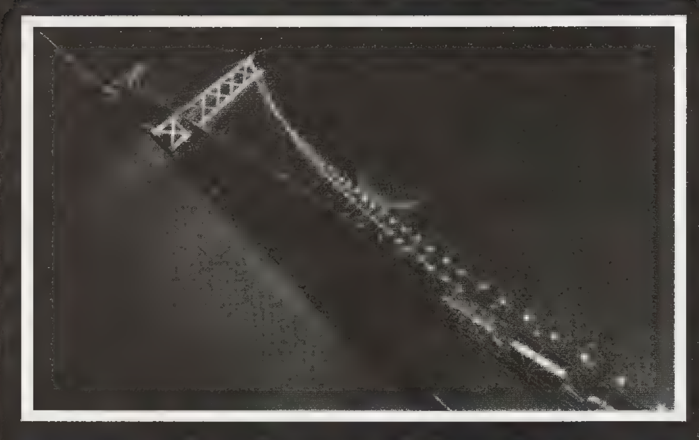
A pesar de este contratiempo, el puente fue finalizado el 18 de septiembre de 1996, después de casi 10 años de penosa construcción, en donde intervinieron más de dos millones de obreros, se requirieron 1.4 millones de metros cúbicos de hormigón y 181 toneladas de acero.

UN GRAN ATRACTIVO TURÍSTICO

Después de varias pruebas de seguridad y resistencia, el Gran Puente de Akashi Kaikyo fue inaugurado el 5 de abril de 1998. Desde entonces, aproximadamente 23 mil automóviles cruzan este coloso de acero y hormigón diariamente, reduciendo el tiempo de recorrido entre Kobe y la isla Awaji a sólo cinco minutos, en comparación con los peligrosos 40 minutos de recorrido en ferry.

Para los habitantes de Awaji esto significó una mejora en su estilo de vida, pues además de ser un enlace seguro con los hospitales, escuelas y comercios de Kobe, el colosal puente se convirtió en un gran atractivo turístico, lo cual significó mayores ingresos, tanto para Kobe como para la isla Awaji.

En ambos extremos del Puente Akashi se encuentran dos atractivos parques conocidos como Asagiri y Maiko e incluso hay visitas guiadas al puente, contando la gran odisea que significó su construcción.





GRAN MARAVILLA MODERNA

Se estima que el Puente Akashi tendrá una vida útil de aproximadamente 200 años, aun soportando tifones y terremotos, y para asegurarse de esto existe un centro de control que le da mantenimiento al puente las 24 horas del día. De hecho, desde su apertura, el puente solamente se ha cerrado tres veces por el mal clima.

La creación del Gran Puente de Akashi Kaikyo no tuvo la intención de hacer presunción del ingenio japonés, sino para mejorar la vida de los habitantes [illegible]

[illegible]

CONEXIÓN MANGA

DENGEKI MOEOH © Hellrun

LA IMPORTANCIA DE LAS MASCOTAS EN JAPÓN

Por Angel Princess

EN LA ESTACIÓN DE SHIBUYA, EN TOKIO, SE ERIGE UNA ESTATUA DE BRONCE EN HONOR A UN PERRO DE RAZA AKITA, CUYA FIDELIDAD A SU AMO FUE TAL, QUE DURANTE NUEVE AÑOS FUE A ESPERARLO A ESTE SITIO, A PESAR DE QUE SU DUEÑO, EL BUEN PROFESOR **EISABURO UENO**, YA HABÍA MUERTO POR UN ATAQUE CARDIACO. EL NOMBRE DE ESTE FIEL ANIMAL ERA **HACHIKO**.

CADA 8 DE MARZO (FECHA EN QUE HACHIKO MURIÓ) SE REALIZA UN EVENTO EN LA PLAZA FRENTE A LA ESTACIÓN DE SHIBUYA, EN DONDE SE RINDE HOMENAJE AL "PERRO MÁS FIEL DEL MUNDO", COMO HA SIDO LLAMADO ESTE CAN, LO CUAL NOS DEMUESTRA LA GRAN IMPORTANCIA QUE TIENEN LAS MASCOTAS EN LA VIDA DEL PUEBLO NIPÓN.

LOS MEJORES TERAPEUTAS DEL MUNDO

Los biólogos **Miho Nagasawa** y **Takefumi Kikusui**, de la Universidad de Azuba, demostraron la importancia de las mascotas en la estresante vida laboral de los japoneses, al realizar un estudio en 55 dueños de mascotas, comprobando que la interacción de las personas con sus animalitos disminuía el estrés y el mal humor, debido a que se elevaba en ellos el nivel de oxitocina (llamada la droga del amor) en un 20%.

Y es que tener mascotas es tan saludable que los estudios realizados en Japón sobre la interacción de humanos y animales han demostrado que aquellas personas con enfermedades crónicas, mejoran mucho su estado de ánimo y tienen corazones más saludables por el simple hecho de tener un animalito de compañía, el cual los hace sentir queridos y necesitados.

LAS MASCOTAS SON UN LUJO EN JAPÓN

Por desgracia, a pesar de que se ha demostrado lo beneficioso que es tener una mascota, prácticamente es un lujo el tener un perro, gato o cualquier otro animal en las grandes ciudades niponas.

Las largas horas de trabajo impiden a muchas personas atender correctamente a una mascota, eso sin contar que la comida y demás accesorios que necesitan los animales de compañía no son precisamente baratos en las tiendas para mascotas japonesas.

A esto hay que sumar el hecho de que muchos dueños de edificios de departamentos se reservan el derecho de permitir que los inquilinos tengan o no mascotas, pues éstas pueden ser muy escandalosas (en especial los perros) o causar problemas de higiene.







MASCOTAS EN RENTA

Por fortuna, para las personas que quieren poseer una mascota, pero que por su trabajo o el lugar donde viven no pueden tenerla, existen alternativas bastante ingeniosas, tales como los Neko-Café y no, no son cafeterías cosplay atendidas por maid con orejitas de gato, como algunos pueden pensar.

Siendo una idea traída de Taiwán, el primer Neko-Café surgió en Tokio en 2004; son cafeterías en donde las personas pagan aproximadamente 800 yenes por convivir y acariciar todo tipo de gatos durante casi media hora, mientras degustan de café, té u otras bebidas. Estos locales incluso cuentan con catálogos de fotos y la historia de cada minino, para elegir al gato que uno quiere que le haga compañía.

Tal ha sido el éxito de estas cafeterías, que ya se encuentran en todas las ciudades de Japón, pero eso sí, la Ley Japonesa de Protección a los Animales regula las actividades de los Neko-Café para evitar que se abuse de los felinos en su "trabajo" y que éstos además gocen de buena salud.

De igual manera, las leyes de protección animal también cuidan de los "perros de alquiler", pues además existen lugares en donde se pueden alquilar perros a aquellas personas que prefieren la compañía de los caninos.

Este tipo de negocios iniciaron en 2003, cuando la tienda Puppy the World de Odaiba comenzó a alquilar perros de todos tipos y tamaños como "mascotas provisionales", para aquéllos que quieren sentir el cariño de estos fieles animales pero que no pueden tener uno todo el tiempo en su casa.

Por 1,900 yenes, una persona puede tener un perrito de compañía durante una hora –los perros sólo pueden hacer dos salidas al día para no estresarse– y si alguien desea tener un canino por más tiempo, puede llevárselo todo un día y una noche a su casa por la "módica cantidad" de 10,500 yenes.



AMARLOS Y PROTEGERLOS

Si bien, para algunos protectores de los animales el tener "mascotas de alquiler" puede parecer un abuso contra estas criaturas, lo cierto es que se les tiene todo tipo de cuidados y atenciones y de hecho, en el caso de los perros, cuando éstos se "jubilan" son llevados a una residencia en el Distrito de Chiba para poder ser adoptados por una familia.

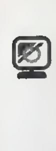
Tal es el cariño que se le tiene a las mascotas en Japón, que incluso perros y gatos tienen su propio día festivo. El 22 de febrero es el Día del Gato y el primero de noviembre es el Día de los Perros, y en ambas fechas se realizan diversos eventos y pláticas de cómo cuidar y darles una buena calidad de vida a las mascotas.

Y es que, tristemente, mientras algunos dueños son responsables, otros simplemente compran mascotas por un "capricho" momentáneo para después abandonarlas; baste decir que en 2012 se recogieron a 210,000 perros callejeros, de los cuales 160,000 fueron sacrificados, eso sin contar que 220,000 gatos callejeros son sacrificados cada año en este país.

Ante tal problema, el gobierno japonés anunció una medida en donde se planea poner un microchip en todas las mascotas que sean vendidas recientemente, con el nombre del propietario y la forma de localizarlo en caso de extravío, o si éste abandona a su mascota.

Quizás todos estos cambios de actitud sobre el trato a las mascotas se deban gracias a ese perro akita que fue capaz de esperar fielmente nueve años a que su dueño volviera a su lado, ya que esta acción demostró que una mascota es capaz de dar cariño, lealtad y hasta su propia vida por aquél que considera no su dueño, sino su mejor amigo.





DAREDEVIL
LA SERIE DE TELEVISIÓN

Por J.G. Holguín

Daredevil ha tenido pocas apariciones en pantalla, en acción viva, la más notable la película del 2003. Antes de eso tuvo un coestelar en una película de Hulk, hecha para la televisión.

Pero antes, vamos a familiarizarnos con el personaje. Creado por **Stan Lee** en 1964, *Daredevil* fue quizá el último de la primera camada de grandes héroes Marvel, iniciada en 1961 con Fantastic Four, por Stan Lee y **Jack Kirby**. Daredevil también es uno de los más "débiles" superhéroes Marvel, pues aparentemente sólo cuenta con un sentido de radar superdesarrollado. Cuando Matt Murdock era adolescente salvó a un anciano ciego de que lo atropellara un camión que transportaba cilindros llenos de materiales radiactivos. Uno de los cilindros cayó y golpeó a Matt en la cara, hubo una fuga de las sustancias radiactivas que cayó en los ojos de Matt y lo dejó ciego, pero esas mismas sustancias lo dotaron de su sentido de radar y de una fuerza y habilidad físicas por encima del atleta más diestro.



El papá de Matt, "Battlin" Murdock era un boxeador que hizo jurar a Matt que él estudiaría leyes para ser alguien importante en la vida. Matt lo prometió y después del accidente, se dedicó a desarrollar sus nuevas habilidades en secreto. Cuando "Battlin" Murdock se negó a perder intencionalmente una pelea fue asesinado. Matt juró combatir al crimen en dos frentes; en las cortes como abogado, y en las calles como Daredevil.



EL JUICIO DE HULK

Después de que cancelaron la serie de televisión de Hulk en 1982, hubo tres películas especiales para TV. La primera se llamó *The Incredible Hulk Returns* (1988), en donde Thor fue el coestelar. La tercer película fue *The Death of the Incredible Hulk* (1990), y aunque se suponía que She-Hulk tendría una aparición, esto no fue así y en su lugar Hulk murió (en serio). Eso nos deja sólo la película de nuestro interés, *The Trial of the Incredible Hulk* (1989): David (Bruce) Banner fue acusado del robo de una joyería (asalto orquestado en realidad por Kingpin), por lo que fue a parar a la cárcel. Matt Murdock (interpretado por **Rex Smith**) fue nombrado su abogado defensor.

Esta fue la primera película Marvel donde Stan Lee hizo una aparición breve. Si la ves, mira con atención la escena del juicio de Hulk.

DAREDEVIL 2003

Esta película de Daredevil, protagonizada por **Ben Affleck**, fue bastante difundida. Te recomiendo que veas la edición del Director (posiblemente todavía esté disponible en DVD o Blu-ray), quizá, si la consideras una mala película, esta versión te ayude a cambiar de opinión.

LA SERIE DE TELEVISIÓN

En mayo del 2015, Daredevil va a tener su propia serie de televisión. Esta serie estará disponible únicamente a través de Netflix, por lo que no se transmitirá en ningún canal, abierto o de cable. La primera temporada constará de 13 episodios, que estarán disponibles simultáneamente. El papel principal lo interpretará **Charlie Cox**, y contará también con **Vincent D'Onofrio** como Kingpin, **Elden Henson** como Foggy, **Deborah Ann Woll** como Karen Page, y **Rosario Dawson** en un papel que aún no se revela.

Se han anunciado otras series Marvel para Netflix, como *Iron Fist*, *Luke Cage* y *The Defenders*, pero la única que está en firme y en producción es Daredevil. Sin embargo, todas estas series formarán parte integral del *Marvel Cinematic Universe*, como las películas de los *Avengers* y *Guardians of the Galaxy*. Esperamos que tenga mucho éxito, y como sólo se podrá ver a través de Netflix, posiblemente su estreno en México sea mucho más temprano que en los canales de cable.




CONEXIÓN
MANGA
MAJIMOJI RURUMO
© Wataru Watanabe/J.C
Staff/2014


CONEXIÓN
MANGA

Visita y suscríbete a nuestro **canal** de

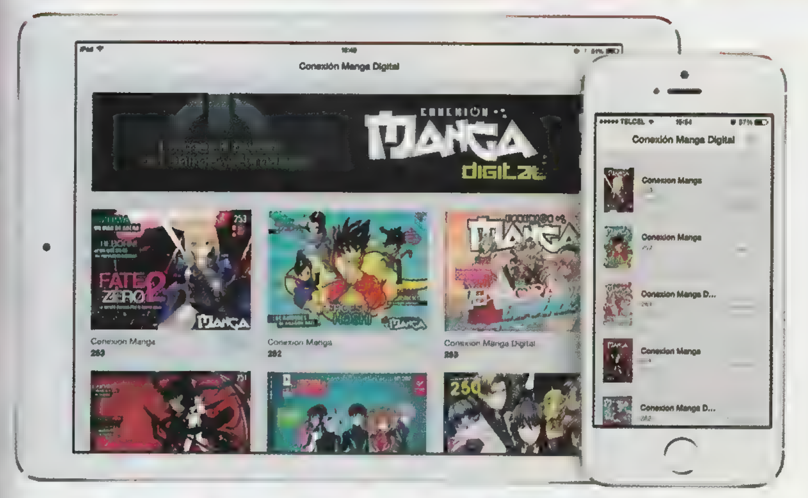






— **Conexión Manga** Oficial —

y vive grandes **aventuras** con tu ***revista*** favorita.



Conexión Manga Digital para iPad y iPhone









Ahora CONEXIÓN MANGA **Digital para dispositivos Android**

Tablets y Smartphones







ナル
NA

カバー | PORTADA

TODO EN ESTA VIDA TIENE QUE LLEGAR A SU FIN. POR MUY TRÁGICA QUE RESULTE ESTA ASEVERACIÓN, ES CIERTA.

NADA ES ETERNO Y SIEMPRE SERÁ MEJOR QUE LAS COSAS TERMINEN CON UN BUEN SABOR DE BOCA, CON REMEMBRANZAS DE MOMENTOS FELICES Y GRATOS RECUERDOS QUÉ COMPARTIR A LAS NUEVAS GENERACIONES, SOBRE TODO CUANDO DE ANIME Y MANGA SE TRATA, PUES YA HEMOS SIDO TESTIGOS DE LO QUE SUCEDE CUANDO SE PRETENDE ALARGAR UNA HISTORIA HASTA LOS LÍMITES DE LA INCOHERENCIA. POR ESTE MOTIVO, LO MEJOR ES ASEGURAR UN FINAL DECENTE Y PRÓSPERO, DIGNO DE QUEDAR POR SIEMPRE EN EL CORAZÓN DE LOS FANS.



NARUTO
EL FIN DE UNA ERA

[illegible] Masashi Kishimoto ha decidido dar por terminada la [illegible] después de 15 años de publicación continua en la [illegible] [illegible] los confi[illegible] [illegible]isión en la TV. Si una historia ha traspasado los confi[illegible] [illegible] espectadores de diversas lenguas como es posible, [illegible] joven [illegible] Uzumaki, quien después de sortear miles de vicisitudes dice hasta siempre, dej[illegible] un hueco enorme en el mundo del animan[illegible]ga, pero grab[illegible] corazones.

LA BATALLA FINAL

"Controversial" es una palabra que puede definir a la perfección el final del manga de *Naruto*, que sin duda alguna ha provocado bastante revuelo entre el fandom.

A estas alturas muchos ya han leído el final del manga y tienen su propia opinión respecto a la historia, que por demás ha dividido las opiniones del público, dejando dos bandos muy marcados: el de aquéllos que piensan que *Naruto* tuvo el final más adecuado y aquéllos que opinan que Kishimoto se fumó algo raro y terminó la historia de la peor forma posible.

Advierto que lo que viene a continuación contiene varios ***spoilers*** que podrían afectar la lectura para muchos de ustedes; sin embargo, prometo ser bastante contundente y dejar algunas sorpresas para cuando decidan darle una hojeada al manga.

Desde que inició el arco de la Cuarta Guerra Mundial Shinobi, el manga de *Naruto* fue víctima de fuertes críticas por parte de sus fans, pues muchos aseguran que la historia fue perdiendo el piso hasta alargarse de una manera increíble e injustificada.



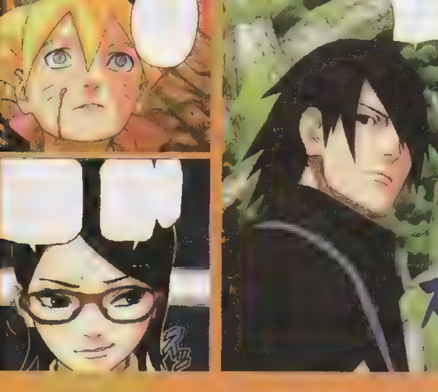


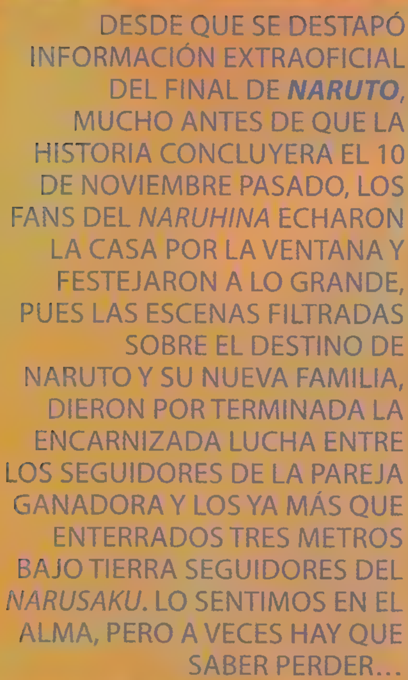
[illegible]

[illegible] Kishimoto nos entrega en el capítulo final de su obra, el número 700, es [illegible] specie de epílo[illegible] la vida en la Aldea d[illegible] pasados varios años des[illegible] la Cuarta Guerra se llevara a c[illegible]

Este capítulo, totalmente a color, va retratando el estado de paz que ha alcanzado la aldea al pasar de los años; en él podemos ver a nuestros personajes favoritos en una edad que oscila entre los 25 y 27 años, inmersos en las responsabilidades correspondientes a su edad, ya establecidos y con una descendencia. Así es, nuestros héroes ahora son padres y tienen la responsabilidad de criar a sus retoños.







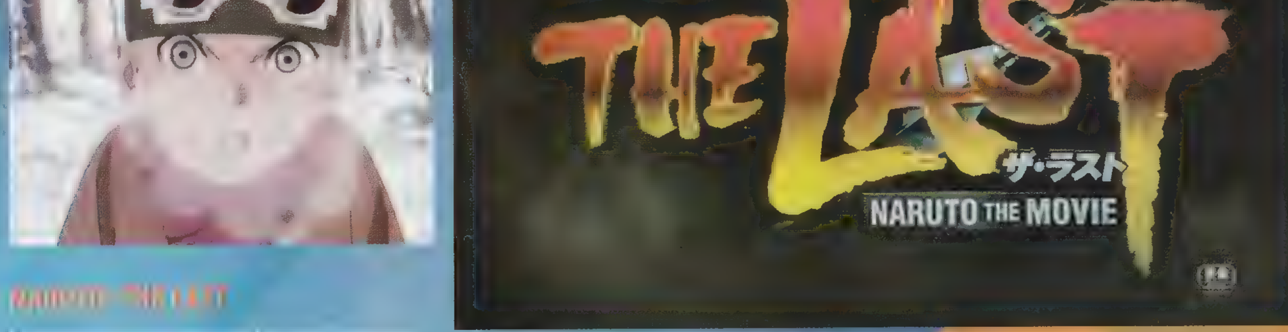
DESDE QUE SE DESTAPÓ INFORMACIÓN EXTRAOFICIAL DEL FINAL DE ***NARUTO***, MUCHO ANTES DE QUE LA HISTORIA CONCLUYERA EL 10 DE NOVIEMBRE PASADO, LOS FANS DEL *NARUHINA* ECHARON LA CASA POR LA VENTANA Y FESTEJARON A LO GRANDE, PUES LAS ESCENAS FILTRADAS SOBRE EL DESTINO DE NARUTO Y SU NUEVA FAMILIA, DIERON POR TERMINADA LA ENCARNIZADA LUCHA ENTRE LOS SEGUIDORES DE LA PAREJA GANADORA Y LOS YA MÁS QUE ENTERRADOS TRES METROS BAJO TIERRA SEGUIDORES DEL *NARUSAKU*. LO SENTIMOS EN EL ALMA, PERO A VECES HAY QUE SABER PERDER…











Después de todo lo expuesto, sólo queda una pregunta en el aire: ¿*Naruto* llegará a su fin? Yo creo que no; me explico. El hecho de que ***Naruto*** tenga un final en el manga, no quiere decir que ***Naruto*** como producto comercial deje de existir. Muestra de ello es el ***Naruto: Shin Jidai Kaimaku Project***, literalmente un proyecto de la nueva era de ***Naruto***, con el que vendrá la publicación de un manga de corta duración titulado ***Naruto***. El proyecto comenzará su publicación en primavera del 2015 de mano de los ***Jump Books***. Se trata de una compilación de historias paralelas basadas en ***Naruto***; la primera de ellas girará en torno a Kakashi y será escrita por **Akira Higashiyama**.

CON ESTAS MUESTRAS [illegible]
POR SEGURO QUE [illegible]
NARUTO PARA RATO.

HASTA LA PRÓXIMA.









HIDEO KOJIMA

BIOGRAFÍA DE UN GENIO

Por Dante

"El 90% de las cosas que se dicen "imposibles" son posibles de lograr, el otro 10% serán posibles con el tiempo y la tecnología."

–Hideo Kojima.



LOS INTRINCADOS CAMINOS DE LA VIDA

Hideo Kojima es un nombre que dentro de la industria de los videojuegos ha ganado tal peso que pocos son los que no han oído hablar de este genio. Reconocido desarrollador de videojuegos, nació el 24 de agosto de 1964 (50 años) en Setagaya, Tokio. Desde muy joven tenía el sueño de ser director de cine, pero la vida le deparaba algo muy distinto, en 1986 se unió a la filas de la productora de videojuegos KONAMI, como uno más de sus diseñadores.

Kojima siempre tenía millones de ideas que quería poner en marcha, pero las limitaciones de tiempo y tecnología no se lo permitían. Se cuenta que sus compañeros bromeaban con él, diciéndole cosas como: "¿Por qué no terminas un solo juego antes de que mueras?", en referencia al tiempo que se tomaba pensando en múltiples ideas.

"Quien conoce la historia puede crear el futuro. Crear el futuro y adelantar el pasado es lo mismo."

–Hideo Kojima.





TRAS LA COLA DE UN PINGÜINO

Su primera oportunidad llegó en forma de asistente de director, y el título fue ***Penguin Adventure***, en donde teníamos que encontrar una manzana dorada para salvar a la princesa Penguette. El juego contenía elementos de RPG, acción y aventura, además de dos finales diferentes, lo cual era muy innovador para un simple juego de 8bits, eso sin mencionar que era demasiado adelantado para su época (1986) y nos demostraba de lo que era capaz Kojima si se le dejaba a cargo de un juego.



NACE METAL GEAR

En 1987 KONAMI le dio luz verde a su primer videojuego de autor, ***Metal Gear***, para la computadora MSX 2, en donde Kojima nuevamente hacía gala de sus ideas innovadoras, ya que nuestra misión consistía en infiltrarnos en ***Outer Heaven*** sin ser descubiertos, esto se debía a las limitaciones de la consola que no podía cargar muchos personajes en un solo escenario y desplazarlos al mismo tiempo, pero Kojima usó ese "fallo" en su favor y creó un juego innovador. KONAMI desarrolló para Nintendo una versión del juego llamada ***Snake's Revenge***, pero en este caso Kojima no participó. Probablemente esta falta de incursión se debería a que se encontraba trabajando en un juego nuevo llamado ***Snatcher***, que salió al año siguiente, y tenía una trama muy futurista y cyberpunk, con algunos elementos de la guerra fría. Curiosamente ***Snatcher*** tuvo seis títulos de los cuales sólo uno llegó a este continente, es por eso que no es una de sus obras más famosas.



En 1990 continuó con la saga de MG, con el título: ***Metal Gear 2: Solid Snake***. Con este nuevo juego incluyó una serie de mejoras, como: radar, poder arrastrarse y muchas for-



mas para esconderse, además de una historia mucho más compleja. En 1992 Kojima lanza nuevamente ***Snatcher***, pero esta vez para Sega CD, además de trabajar en ***Tokimeki Memorial Dating Sim***, en 1994 publica una nueva saga, ***Policenauts***, y cuatro años después (1998) sale el juego que lo lanzó a la fama mundial: ***Metal Gear Solid***, para el primer PlayStation. En el juego, que fuera una de las más grandes joyas de la consola de Sony, la IA de los soldados era superior, los personajes y los escenarios 3D eran novedosos –llevando al límite el potencial de la consola–, el argumento era digno de un premio de la academia y fue la primera ocasión que Solid Snake tenía voz, en japonés gracias a **Akio Otsuka** y en inglés gracias al versátil actor y guionista **David Hayter**.



LA MSX 2 SÓLO FUE CONOCIDA EN 7 PAÍSES: JAPÓN, ESPAÑA, FRANCIA, CHILE, BRASIL, ARGENTINA Y LA UNIÓN SOVIÉTICA.

Llegó el año 2000 y Kojima ya estaba lanzando la secuela directa de MGS, llamada ***MGS2: Sons of Liberty*** para el nuevo PlayStation 2; obviamente las capacidades técnicas del PS2 ofrecían una mejora espectacular al hijo pródigo de Kojima, pero las cosas no salieron tan bien como esperaba, ya que a muchos no les agradó el cambio de protagonista. Antes del lanzamiento de ***MGS2***, ya tenía lista una nueva franquicia en forma de videojuego y anime, la famosa *Zone of the Enders*, que vio la luz en 2001.

En el 2003 trabajó para la gran N con ***Boktai: The Sun is in Your Hand*** para Game Boy Advance y ***MGS: The Twin Snakes*** para GameCube, usando el motor gráfico de MGS2; las escenas de acción fueron redirigidas por el director de películas de acción y horror **Ryuhei Kitamura**. En 2004 salió el tercer juego de la saga ***MGS3: Snake Eater***, pero esta vez ya no seguíamos la historia de Solid Snake, si no la de Naked Snake, ambientado en plena guerra fría. Además trabajó en la segunda parte de ***Boktai***, y en la primera versión de MGS para la portátil de Sony, la PSP con *Metal Gear Acid*.

Seguir con su carrera sería extendernos más de la cuenta, pues su trabajo se encuentra enfocado en la saga de MGS, ya que en 2005 publicó *MGS Acid2*, en 2006 la primer novela gráfica y un nuevo juego para PSP ***MGS: Portable Operations***, en 2007 ***MGS: PO Plus***, además de la segunda novela gráfica, y en 2008 se coronó con uno de los mejores juegos del PS3, ***MGS 4: Guns of the Patriots***, con el cual cerraría la historia de Solid Snake

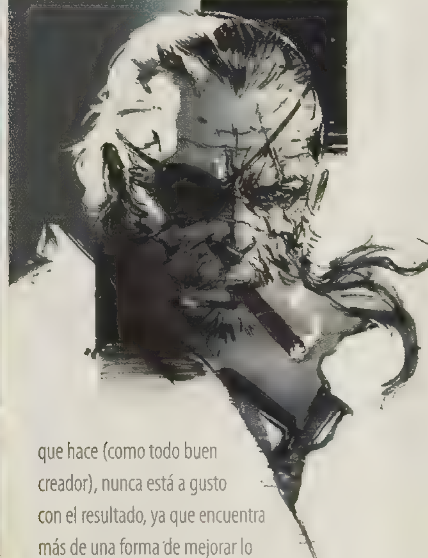
KOJIMA FUE EL PRIMER DESARROLLADOR QUE TUVO SU CRÉDITO AL INICIO DE UN JUEGO, ADEMÁS LE ENCANTA ESCONDER DETALLES DENTRO DE SUS OBRAS, PISTAS, BROMAS, SORPRESAS, ETC.; ADEMÁS DE SU COSTUMBRE DE ROMPER LA CUARTA PARED.

MUCHOS SE PREGUNTARÁN, ¿POR QUÉ NO SE SIGUIÓ CON LA CONTINUIDAD NUMÉRICA EN *METAL GEAR SOLID* PARA PLAYSTATION?, YA QUE ÉSTE SERÍA EL TERCER JUEGO DE LA SAGA. **RESPUESTA:** KOJIMA NO PENSÓ QUE ALGUIEN RECORDARA LOS JUEGOS DE MSX2, YA QUE SU DISTRIBUCIÓN FUE MUY BAJA, ASÍ QUE DECIDIÓ REENUMERAR LOS JUEGOS, POR TANTO *METAL GEAR SOLID* FUE EL TERCER/PRIMER JUEGO DE LA SERIE. ¿CONFUSO, VERDAD?



Pero nadie dijo que la historia de Big Boss estaba terminada y en 2010 salió a la venta ***MGS Peace Walker*** para PSP y en 2013 ***MGR: Revengeance*** para PS3, y como muchos ya lo saben en este año salió el prólogo de lo que será la última entrega de la saga de Big Boss, ***MGS V: Ground Zero***, que será la precuela del juego definitivo que saldrá en algún punto de 2015, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*.





Como se podrán dar cuenta, Hideo Kojima es una persona que no se conforma con lo que hace (como todo buen creador), nunca está a gusto con el resultado, ya que encuentra más de una forma de mejorar lo ya hecho.

Si deseas conocer más de este creativo, lo podrás descubrir sólo en la versión digital de este número, el cual está disponible en iOS y Google play.

LUCES, PASTELES Y PAREJAS

VIVIR LA CELEBRACIÓN DE LA NAVIDAD EN JAPÓN

Por Sunako Ye-Seul





EL CONCEPTO DE LA NAVIDAD EN JAPÓN

Ahora que su servidora comenzó una nueva vida como esposa japonesa, me doy cuenta de todas las cosas que hacen interesante el día a día en este gran país, las cuales me dedicaré a contarles de ahora en adelante a través de esta sección. Aprovechando la temporada, comenzaré con el concepto que tienen nuestros amigos nipones acerca de la Navidad. ¡Comencemos!

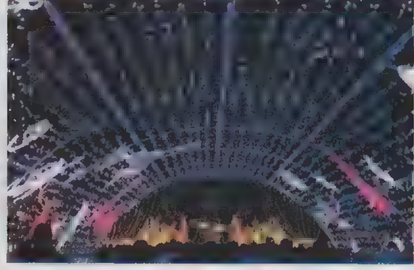
Es evidente que la Navidad, al ser un concepto católico-cristiano, no tenga el mismo significado para los japoneses que para los occidentales. Básicamente, en Japón se elimina cualquier tipo de connotación religiosa que tenga y pasa a ser más una celebración de invierno. Aún más, fuera de las grandes zonas urbanas (ciudades como Tokio u Osaka), la Navidad pasa prácticamente desapercibida, y, en general, en el país no destaca como un evento importante; sin embargo, poco a poco, debido en gran parte a la televisión, revistas y anime (que, honestamente, suelen hacer una imagen exagerada de esta fecha), se ha incrementado el deseo por festejar la Navidad.

Pero, finalmente, ¿qué es lo que hace una Navidad en Japón? A continuación, vamos a anotar algunas de las cosas que más destacan en esta época del año en tierras niponas.

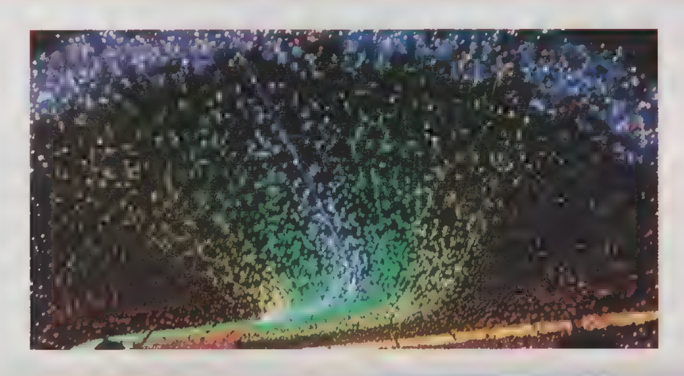


LUCES, LUCES Y MÁS LUCES: LAS ILUMINACIONES

Probablemente lo primero que destaca en el ambiente navideño japonés son las iluminaciones. Pero no sólo se trata de las luces que, junto con las decoraciones, acompañan a tiendas, restaurantes y centros comerciales, las cuales en sí mismas ya suelen ser bastante elaboradas. A partir de la mitad de noviembre es frecuente encontrar revistas y anuncios en básicamente cualquier lado donde invitan a las personas a asistir a los eventos de iluminación de árboles, calles y hasta parques de diversiones completos. Estos eventos suelen durar aproximadamente desde la segunda mitad de noviembre hasta el día 25 de diciembre. Puesto que a partir de esas fechas el sol se oculta alrededor de las cuatro y media de la tarde, el encendido de las luces se hace entre las cinco y media y seis de la tarde







Los japoneses suelen caminar por esos pasajes llenos de luces mientras toman fotografías y, debido al frío de esta época (temperaturas que no suben de los seis grados centígrados), las caminatas se acompañan de puestos ambulantes donde venden panes al vapor calientes rellenos de frijol dulce, así como vino y alcohol japonés también calientes, lo cual hace recordar un poco a los ***matsuris*** de verano.

Sin lugar a dudas, asistir a los eventos de iluminación es una de las mejores experiencias que se pueden tener en esta época del año.

LAS CENAS DEL 24 DE DICIEMBRE Y EL PASTEL DE NAVIDAD DE JAPÓN

A diferencia de las cenas que en Occidente se suelen acompañar de pavo y otros alimentos ostentosos que se comparten con toda la familia, en Japón no existe ningún tipo de cena en especial, además de que el concepto de "familia" japonesa suele incluir exclusivamente a los padres y a los hijos. En el caso de las familias con hijos pequeños se suele preparar en casa una cena grande que compartirán los padres con sus niños. Si se trata de una pareja sin hijos, es frecuente que hagan reservaciones en restaurantes que lucen abarrotados en estas fechas, por lo que realmente no existe una idea de "cena especial" en Japón.



A pesar de lo anterior, sí hay algo que los japoneses suelen comer en la Navidad: pastel. El comer los famosos "pasteles de Navidad" es básicamente una tradición en este día para los nipones. Estos pasteles suelen ser relativamente pequeños, con decoraciones bastante elaboradas (van desde los más elegantes, hasta los más coloridos para las familias con hijos) y cuyo precio ronda entre los 2500 y 3500 yenes (más de 300 pesos mexicanos, aproximadamente). No sólo en las pastelerías, sino en las tiendas de conveniencia (***Seven Eleven***, y otras cadenas japonesas) es posible hacer pedidos de ellos y, debido a la alta demanda de estos, las órdenes comienzan a hacerse a partir de los primeros días de noviembre. Cuando finalmente llega el día 24 de diciembre, las personas los van a recoger y comen en casa con su familia o pareja.

Esta costumbre de cenar pastel es, quizá, una de las que más destaca dentro de la celebración de Navidad en Japón.

LA NAVIDAD, ¿DÍA DE LOS NOVIOS EN JAPÓN?

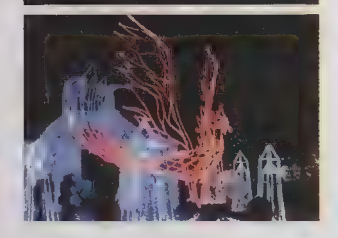
Como ya se mencionó antes, la celebración de la Navidad no suele tener ninguna importancia en el sentido religioso para los japoneses, y, de la misma manera, no suele tener ninguna relevancia en general en la vida de los nipones, por lo que es un día laboral como cualquier otro. Debido a esto, dependiendo de la actividad que realicen los miembros de la familia, el trabajo puede impedir que pasen juntos ese día, por lo que se ha reducido a ser una celebración casi exclusiva de las parejas. Este día, básicamente, está dedicado para que los nipones pasen el tiempo con su parejas, lo cual incluye ir al cine, cenar, comer pastel y, por supuesto, intercambiar regalos entre ellos. Aun así, hay cada vez más padres que buscan pasar tiempo con sus hijos, por lo que buscan el tiempo para también dedicar esta noche a sus familias, con lo cual la celebración se está diversificando.



Finalmente, al ser un concepto que no está realmente relacionado con sus costumbres y de poco arraigo y relevancia en el país en general, es bastante probable que la festividad de Navidad siga cambiando con el paso del tiempo en Japón. La Navidad se ha readaptado al estilo de vida japonés, y seguramente continuará haciéndolo, por lo que podremos ver qué nuevos conceptos nos dará en los próximos años.





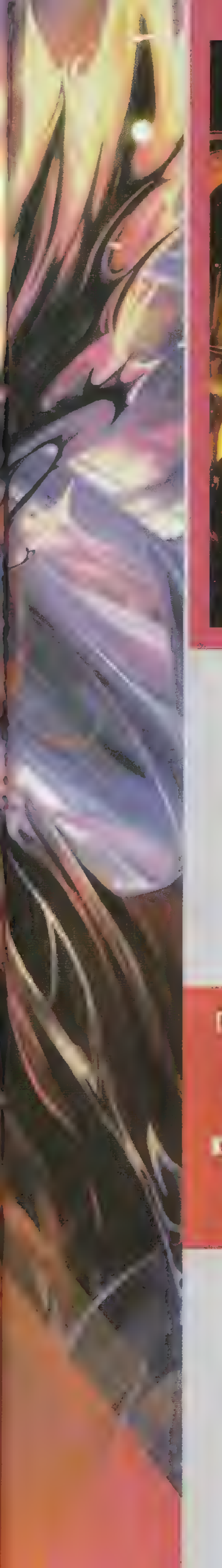




RAGE OF BAHAMUT

CARTAS Y MÁS CARTAS

EL MUNDO SE HA SUMERGIDO EN LA TORMENTOSA OSCURIDAD, PARA SOBREVIVIR HAY QUE TOMAR UN CAMINO Y CONQUISTAR, SOLO O EN COMPAÑÍA, AQUÍ LOS AMIGOS ESTÁN DE MÁS, DEBES TENER EL CONTROL, ENTRAR EN BATALLA Y ALCANZAR LA VICTORIA. "HUMANOS, DIOSES O DEMONIOS, ELIJE A QUIÉN SERÁS LEAL Y ¡LUCHA POR LA SOBERANÍA DE TU IMPERIO!". EN RESUMEN, DE ESTO TRATA ***RAGE OF BAHAMUT***, UN JUEGO DE CARTAS RPG, DESARROLLADO POR CYGAMES Y LANZADO AL MERCADO EL PRIMERO DE ENERO DE 2012 PARA ANDROID Y EN ABRIL DEL MISMO AÑO PARA IOS.







LA BATALLA COMIENZA

No sólo se coleccionan cartas sino ítems, y no sólo se trata de derrotar a los enemigos sino de robar sus ítems y dinero (rupias), además de obtener puntos, con lo que podrás ganar cartas raras y únicas o ítems especiales. Las cartas las puedes hacer evolucionar al completar misiones y subiendo niveles, o bien puedes sacrificar cartas para obtener unas mejores, incluso puedes hacer equipo y pelear con los grupitos rivales, pero eso sí. . . debes encontrar la opción que está oculta en algún lugarcillo de la interfaz.

DESDE FINALES DEL 2013, CYGAMES ANUNCIÓ QUE ESTE VIDEOJUEGO TENDRÍA UNA ADAPTACIÓN ANIMADA, EN OCTUBRE DE ESTE AÑO, CON EL NOMBRE DE *SHINGEKI NO BAHAMUT GENESIS*, BAJO LA DIRECCIÓN DE KEIICHI SATOU (*ASURA, TIGER & BUNNY*), CON GUION DE KEIICHI HASEGAWA, EL DISEÑO DE PERSONAJES POR KAOYUKI ONDA Y LA MUSICALIZACIÓN DE YOSHIHIRO IKE

Para jugarlo hay que registrarse, y al comenzar hay que ir al tutorial, el cual en un principio es confuso, pero poco a poco te vas acoplando. Cuando ya estás listo comienza lo bueno, las misiones son algo simples, conforme avanza la resistencia del jugador disminuye, por ello debe esperar y guardar poder (se puede evitar con el agua curativa, ya sea que te hayas encontrado con alguna en tu caminito o deberás comprarla en la App Store).

Como ya mencionamos, hay misiones individuales y en equipo, no hay mucha violencia (pero puedes dejar volar un poco tu imaginación), los personajes femeninos son exuberantes y muy lindos, también hay monstruos feos pero fuertes.

Las tarjetas que tienen letras en negritas son aquellas de plata, o sea las más raras de las cartas. Hay tarjetas de ataque, de defensa, de guerra santa, del castillo triturador, del reino perdido y de ***quest***; también se dividen por demonios, dioses y hombres, así como desde la rareza normal hasta ***legend***. . . Incluso **Hatsune Miku** aparece en las tarjetas.

Conforme obtengas cartas y avances te encontrarás con nuevas sorpresas, será un juego al que le dedicarás mucho tiempo ya que cuenta con más de 60 capítulos, la mayoría divididos en cinco misiones.

Cada misión te puede recompensar con tres tarjetas diferentes, en algunas dan un plus y te obsequian tesoros, si se juntan seis tesoros de diferente tipo se consigue la tarjeta de tesoro. Puedes obtener anillos, medallas, mapas, cristales, collares, varitas, coronas, cáliz, libros, cráneos, entre muchos más.

OPINIONES ENCONTRADAS

Fue de los juegos más vendidos del 2012 y lo sigue siendo, muchos lo catalogan como el mejor juego gratis para celulares ya que los gráficos y las ilustraciones son muy buenas para ser para celular. Los diseños de las cartas son de enorme variedad, lo que ha dejado boquiabiertos a unos cuantos, sin dejar de lado que el director de anime **Kenji Kamiyama** y la tecladista y compositora **Yoko Kanno** trabajaron juntos en la creación de comerciales animados para la publicidad de este videojuego, por lo que enganchó a muchos.

Desafortunadamente este título no se salvó de las críticas negativas, ya que algunos están en contra de andar gastando dinero para equipar cartitas, aunque obviamente esta es la finalidad de los juegos gratis, obtener dinero



de la compra de objetos; los menús infinitos tampoco fueron vistos con buenos ojos.

Sin duda no está de más probar este adictivo juego y ver el anime, que a primera vista promete mucho.




GRIEVA
UNA MELODÍA QUE SE NIEGA A MORIR
GRIEVA ES UNA BANDA JAPONESA DE VISUAL-KEI. PERTENECE AL SELLO MADWINK, UNA DIVISIÓN DE LA COMPAÑÍA AIMS. FUE FORMADA EN 2012 Y ESTÁ COMPUESTA POR CINCO INTEGRANTES: KYOUKI -VOCALISTA-, ROKU -PRIMERA GUITARRA-, HARU -SEGUNDA GUITARRA-, HISAME -BAJO- Y RUI -BATERÍA-.



UN CAMINO LLENO DE DIFICULTADES

Allá por el año de 2009, dos jóvenes artistas, más tarde conocidos como Kyouki y Roku, buscaban un espacio para dar a conocer su música al mundo. Sus grandes esfuerzos dieron lugar a una banda independiente llamada **Vel;ze**, que intentó traer un nuevo aire a la escena visual-kei. Desafortunadamente, la pequeña desventaja de no pertenecer a un sello discográfico hizo que su aventura terminara pronto. El grupo no llegó a celebrar ni siquiera su primer aniversario.

GRIEVA TIENE, COMO RASGO DISTINTIVO, UN SONIDO SENCILLO, COMPUESTO POR GUITARRAS ESTRIDENTES, UN BAJO VELOZ Y UNA BATERÍA PODEROSA, ACOMPAÑADOS POR MARAVILLOSAS VOCES, EN OCASIONES GUTURALES Y, EN OTRAS, MELÓDICAS.

A principios de 2010, una luz de esperanza apareció para los dos amigos. Kyouki -llamado entonces **Yoki**- y Roku -conocido en aquellas épocas como Taku- unieron fuerzas con Haru, Hisame y Rui -que en ese entonces se hacían llamar **Shizuka, Kuyuru** y **Sairi**, respectivamente- para formar una nueva banda, llamada **Reload**.

La suerte finalmente parecía sonreírles, pues la marca Dear Dolce se interesó en su proyecto casi inmediatamente. Durante su época bajo este sello, la banda grabó su primer disco de estudio, ***Hybrid***, cuyos sencillos, ***Lost Mind*** y ***Key to my Heart***, lograron un éxito modesto entre los fans del género.

El futuro se veía prometedor. Al parecer, la banda lograba consolidarse lenta, pero firmemente en el gusto del público. Sin embargo, el destino volvió a jugarles una mala pasada, pues, a principios de 2012, Dear Dolce sufrió una inevitable bancarrota, lo cual dejó a varias bandas, como **Brick Break** o **PIECE**, literalmente en la calle.

VIEJOS AMIGOS, UN NUEVO SONIDO

Lejos de darse por vencido, el grupo buscó la manera de continuar con su lucha. En el mismo 2012, con nuevos nombres, un pequeño retoque en el *look* y ánimos renovados, la banda firmó con el sello Madwink y adoptó el nombre de Grieva.

A pesar de que la estabilidad parecía por fin haber llegado, el grupo aún debía pasar la prueba de fuego. A modo de ensayo, la banda lanzó un primer sencillo, ***Dead [en]d***, en julio de ese año. Este primer trabajo no fue precisamente un éxito rotundo, pero sí sobrepasó las expectativas de la compañía, por lo cual un segundo single, ***Taihaiteki Kyousou***, salió a la luz dos meses después.

Finalmente, después de casi un año de su formación, Grieva publicó su primer álbum, ***Oni to Kage***, que llegó a las tiendas la víspera del día de San Valentín de 2013, acompañado de su primer DVD en una edición especial. De este disco se desprendieron dos sencillos, ***Saigo no Bansan***, lanzado el 26 de junio; y ***Guriva VS GRIEVA***, el 6 de noviembre.

Casi un año más tarde, en marzo de 2014, el público nipón recibió con gusto la segunda producción de estudio de esta banda, esta vez titulada ***Shuuen***.

El verano de este mismo año trajo consigo una agradable sorpresa, ya que el lanzamiento simultáneo, el 30 de julio, del sencillo ***Sei to Shi*** y del DVD del mismo nombre, sirvió como marco para el anuncio de un nuevo disco, llamado ***Kuroi Yuri no Hana to***, a estrenarse en el mes de octubre junto con un DVD de edición limitada.

Y, ¿QUÉ TAL SUENA?

Grieva tiene, como rasgo distintivo, un sonido sencillo, compuesto por guitarras estridentes, un bajo veloz y una batería poderosa, acompañados por maravillosas voces, en ocasiones guturales y, en otras, melódicas; muy al estilo de las bandas que dieron inicio al fenómeno del visual-kei, como ***Dir en Grey***, ***The Gazette*** o los primeros discos de ***MUCC***.

La temática de las letras es, casi siempre, oscura y triste, sin embargo, esto no le resta energía a la melodía, en la cual no hay espacio para el silencio, pues su lugar lo ocupa la distorsión.

MERECE UNA OPORTUNIDAD

Esta banda ofrece varias cosas nuevas al visual-kei. Más allá del maquillaje extravagante o las letras depresivas que caracterizan al género, el grupo retoma las raíces de este tipo de música y las enriquece con su propio estilo.

Grieva es un estupendo medio para que los fans de hueso colorado recuerden sus inicios y una buena puerta de entrada para los que apenas comienzan a introducirse en este oscuro pero maravilloso mundo.





Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN EDGAR MANJARREZ

—Saludos amigos, es un gusto leer de nuevo las cartas de todos ustedes... *—¿Leer o descifrar? Porque algunos parece que escriben con las "patas".* —¡ZOCK! *—¡Aaay!* —Ejemn.

¡COOOMENZAMOS!



MINAKO IWA

HOLA ANGEL Y GOJI, ES UN PLACER MANDARLES SALUDOS

Soy Minako Iwa y soy de Xalapa Veracruz. Compro su revista desde marzo del año pasado y ¡me encanta! Soy otaku desde hace tres años y hasta ahora he visto muchos animes. Mis géneros favoritos son el shonen y el yaoi. Mi anime favorito es *Gintama* y me gustaría que hablaran de él, pues es un buen anime. En serio me gusta mucho esta revista y espero que publiquen mi cuenta de Skype: fuyushichan@hotmail.com. Muchos besos a Goji y un gran abrazo a Angel.



RE: HOLA ANGEL Y GOJI, ES UN PLACER MANDARLES SALUDOS

—Hasta Veracruz le mando un gran abrazo a nuestra amiga Minako y me alegra que desde hace tres años sea fan del anime... ***—Lástima que también agarró la mala manía de ser fan del yaoi.*** —Tú cállate, menso. Amiga Minako, como ves, ya pusimos tu cuenta de Skype y te prometemos hablar más del anime de *Gintama*... ***—Otra serie más larga que la cuaresma. ¿Qué no les basta con*** Naruto ***y*** One Piece? —Ya párale, Goji. Ejemn, chao Minako y gracias por escribir.



ARTURO DÍAZ

HOLA ANGEL Y GOJI

Mi nombre es Arturo Díaz y soy de Cd. Sahagún, Hidalgo. Quiero comentarles que me agrada la revista, ¡la compro cada vez que sale! Lo que más me agrada es la sección del Buzón. Me caen bien los dos, en especial Angel. Quiero pedir que comenten algo sobre *Initial D* y *Wangan Midnight*, mis animes favoritos, porque además del anime y el manga, me fascinan los autos. Ojalá y puedan incluirme en la revista, pues es la segunda vez que les escribo. Les dejo mi correo para que otros otakus me puedan escribir: artbrick_blo@hotmail.com. Sayonara Angel y Goji. ¡Felicidades por sus comentarios! ¡Arigato!



RE: HOLA ANGEL Y GOJI

—Amigo Arturo, muchas gracias por adquirir nuestra revista cada vez que sale... ***—¡Uf! Gracias Arturín por seguir manteniéndonos.*** —La sutileza te vale gorro, ¿verdad, lagartija? Ejemn, nakama Arturo, seguiremos hablando de tus series favoritas y disculpa por responder hasta ahora a tus mails... ***—Sí, es que había otros mails más interesantes de chiquitas mamás, jiar.*** —¡ZOCK! ***—¡Aaargh!*** —Sayonara, amigo Arturo, y gracias por tus sugerencias.



JULIO CÉSAR

HOLA NAKAMAS DE ***CONEXIÓN MANGA***

Me llamo Julio César "Yuca no Hizaki" y tengo 25 años. Ya tengo un buen rato comprando su revista, soy un gran fan de hueso colorado ya que también de aquí me inspiré para hacer mi programa de radio que se llama Akiba–MEX. Les dejo mi Facebook y mi correo para aquellos nakamas que me quieran agregar y quieran compartir opiniones sobre animes, mangas y también de grupos idols. Me despido, un gran abrazo y quiero decirle a Goji que cómo te envidio canijo, por estar al lado de Angel. Pura envidia. ¡Yuka fuera! Mail: yuka_no_hizaki@hotmail.com. Facebook: yuka no hizaki



RE: HOLA NAKAMAS DE *CONEXIÓN MANGA*

—Le mando muchos saludos a nuestro nakama Julio César y también lo felicito por su programa de radio... ***—¿Y crees que su programa esté tan bueno como los de la "Ke buena", Angel?*** —Tú y tus comentarios tan fuera de lugar, menso. Ejemn, amigo Julio César, como ves, ya agregamos tu mail y Facebook. Bye y espero que tengas mucho éxito en todos tus proyectos... ***—Que él tenga éxito y yo me quedo con Angel.*** —¡Quita tu mano de ahí, pervertido!



FERNANDA MALDONADO

¡KONICHIWA!

Me llamo Fernanda y espero que publiquen mi correo. Llevo casi medio año leyendo *Conexión Manga* y la verdad no me dejan de dar ideas para gastar mi dinero. Sin duda es la mejor revista que he leído, la amo. Mis animes favoritos son *Inuyasha*, *Rozen Maiden*, *Fairy Tail*, *Shingeki no Kyojin* y *Kuroshitsuji* (amo a Sebastian). Tengo que admitir que lloré cuatro días con el final de *AnoHana*, soy una sentimental. Bueno, muchas gracias y sayonara.



RE: ¡KONICHIWA!

—Nakama Fernanda, siempre son bienvenidos los nuevos lectores de *Conexión Manga* ***—Claro, así es más seguro que no nos moriremos de hambre.*** —Y sigues con tus sutilezas, dragón. Ejemn, amiga Fernanda, no tiene nada de malo ser sentimental, sobre todo con animes tan tiernos como *AnoHana*. ***—Ay. ¿Por qué las chavas son tan "sentimentalonas"?*** —Y lo dice el dragón que llora a mares cada vez que ve el final de *Tokyo 8.0*. ***—Snif. ¡Aaay Yuki! ¿Para qué me lo recordaste? ¡Buaa!*** —Uf. Bye, bye, Fernanda y sigue en contacto.

Sayonara amigos y no olviden seguir a Goji y a su amiga Angel Princess en la página de Facebook de *Conexión Manga Oficial*. ¡Matta ne!



tnt
expo manga cómic
Gt9
14 y 15 febrero 2015
expo reforma
calle Morelos 67,
Cuauhtémoc, Juárez
www.expo-tnt.com
www.tnt-web.net
face: ExpoTNT y MUROtnt
Tel: 26 16 23 00 55 18 37 02